6.80 DM · ÖS 50 · SFr. 5.50

Sonderheft Nr. 1

TELE MATCH

FANTASY-SONDERHEFT

Alles über Star Wars III, War Games, Dark Crystal, Krull, Tron

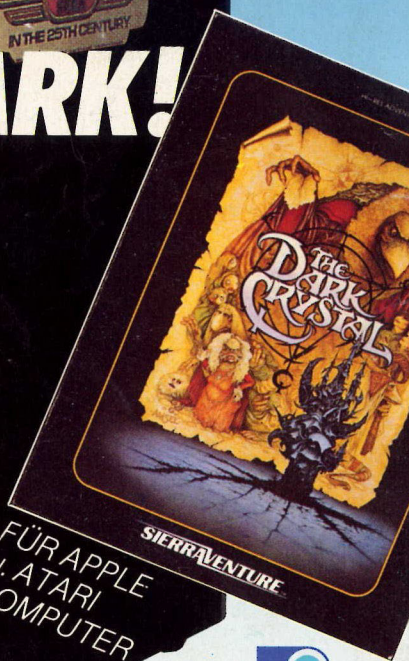
Fotos • Fakten • Interviews • Videospiele

SEGA®

Neu-für zu Hause

*AR TREK™, BUCK ROGERS™, CONGO BONGO™ und
ndere – das sind die Original SEGA-Arcaden-Spiele –
tzt als „Heim-Version". Sensation: diese Super-
ogramme für alle wichtigen Videospiel- und
eim-Computer kommen direkt von SEGA.
n Exclusiv-Vertrieb der TELDEC.
ei Ihrem Fachhändler.*

MANN-SIND DIE STARK!



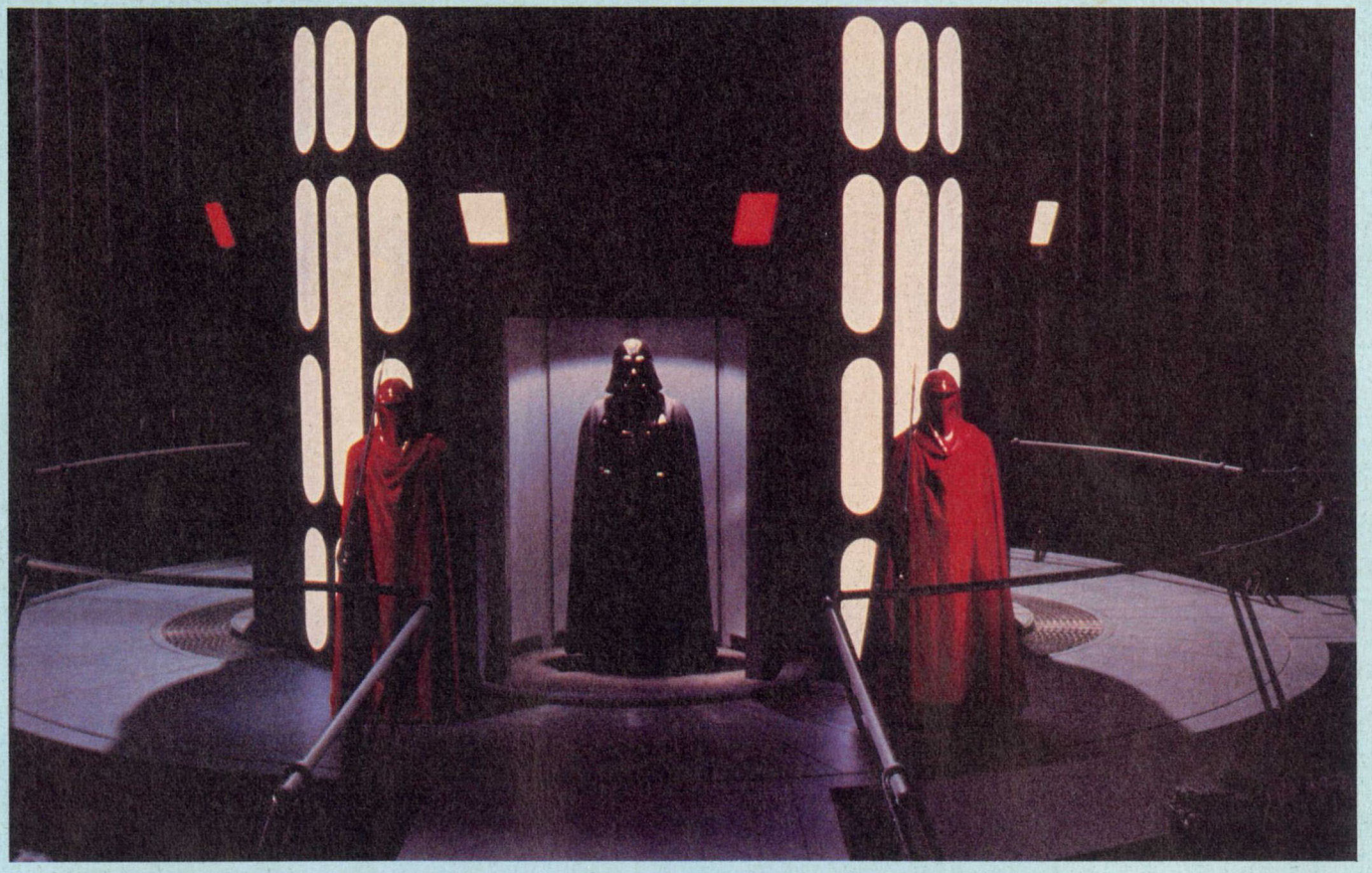
ATARI VCS · ATARI COMPUTER · VC 20 · Ti 99/4A

FÜR APPLE u. ATARI COMPUTER

TELDEC

MUSIK+ FREIZEIT SERVICE

TELDEC MUSIK und Freizeit Service
Heußweg 25, 2000 Hamburg 19



In diesem Heft

Was Sie erwartet ...
Die Rückkehr der Jedi-Ritter 6
Ein Familien-Drama

Interview mit Regisseur Richard Marquand:
Der Mann, der Star Wars menschlicher machte 14

Interview mit Lucas-Biograf Dave Pollock:
Die Welt des George Lucas 26

Adam Eisenberg blickte hinter die Kulissen der I.L.M.
Das Spezialeffekte-Team 30

Könner an der Kamera:
Interview mit Richard Edlund 34

Wieder Oscar-verdächtig:
Interview mit Dennis Muren 36

Mann der „Matte":
Interview mit Ken Ralston 38

Der Monster-Macher:
Interview mit Phil Tippett 40

Die Galerie der Monster 42

Die Modellbau-Meister:
Interview mit Lorne Peterson & Steve Gawley 46

Zauber im Studio:
Interview mit Joe Johnston, Michel Pangrazio & Neil Krepela 48

Star Galerie:
Mark Hamill, Carrie Fisher, Billy Dee Williams & Harrison Ford 50

Übersicht:
Weltenraum im Videospiel 54

Ein fantastisches Märchen
KRULL 58

Aus Spaß wird Ernst
WAR GAMES 60

Fantasy-Film im Bild:
Der dunkle Kristall 62

SF-Klassiker in spe:
Krieg der Elektronen
TRON 64

IMPRESSUM

TeleMatch Sonderheft Nr. 1
Fantasy
erscheint im
TeleMatch Verlag
GmbH & Co.
Karlstr. 26
2000 Hamburg 76
Telefon 040/220 13 77
Telex 2173989 vptm
in Kooperation mit
L'Ecran Fantastique
Paris

HERAUSGEBER
Wolfgang Schrader

CHEFREDAKTEUR
Hartmut Huff

REDAKTION
Alain Schlockoff, Robert Schlockoff, Adam Eisenberg, Michel Gires, Phil Edwards, Josette

ANZEIGENLEITER
Karl-Rudolf Engelke

ANZEIGENABWICKLUNG
Beim Verlag, Frau M. Brost
Es gilt Anzeigenpreisliste Nr. 1

VERTRIEB
IPV Inland Presse Vertrieb GmbH
Wendenstraße 27-29
2000 Hamburg 1
Tel. 040/237 11 -1

DRUCK
Westermann Druck GmbH
Braunschweig

LITHOGRAPHIE
Reproform
Grünbaum u. Söllner, Hamburg

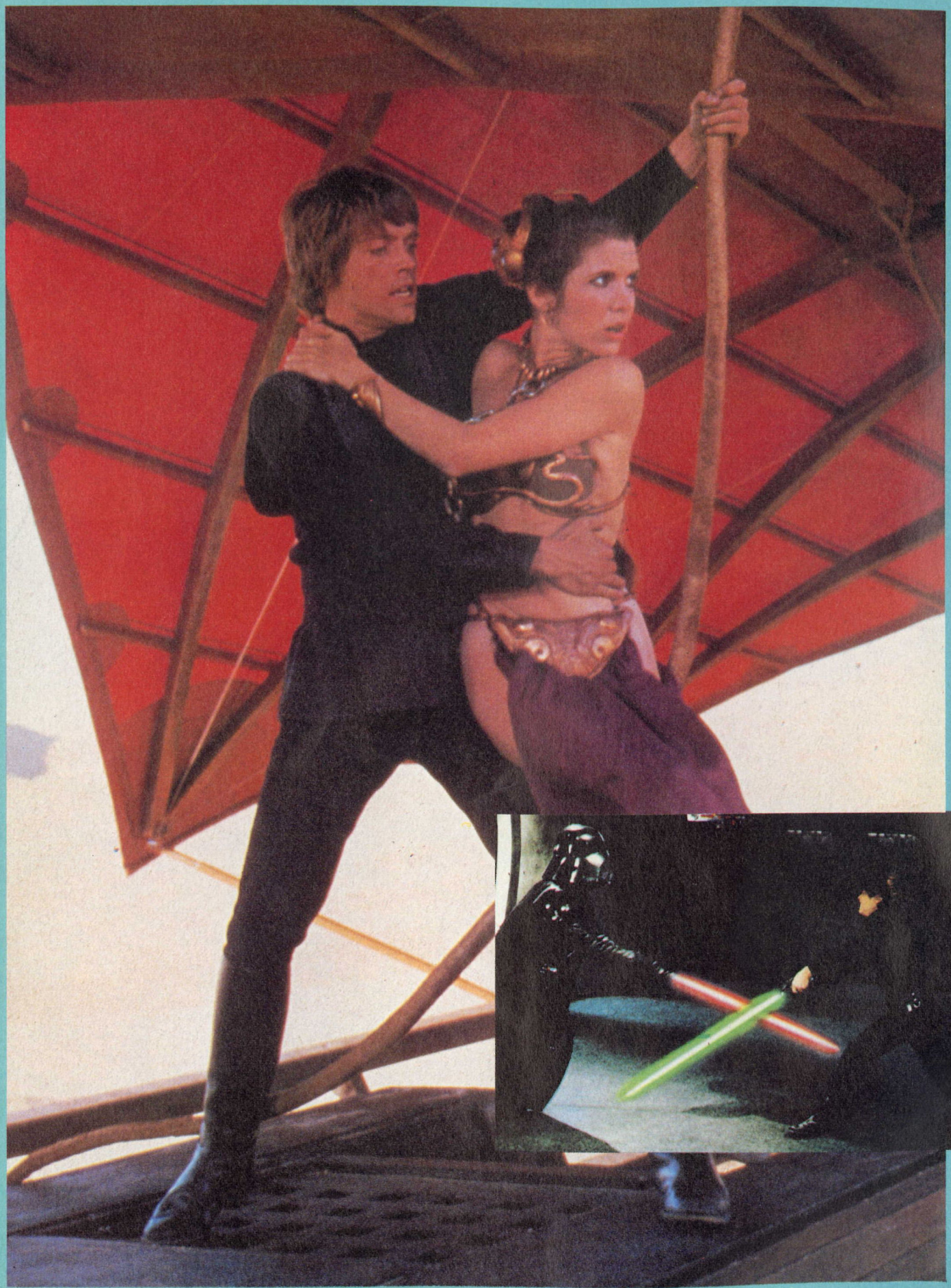
SATZ
Satzstudio Klosterstern, Hamburg

BANKVERBINDUNG
Vereins- und Westbank AG,
Hamburg, BLZ 200 300 00
Konto-Nr. 43/24083

TeleMatch Sonderheft Nr. 1
kostet DM 6,80 inkl. MwSt.

STAR WARS

DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER



Die Rückkehr der Jedi-Ritter

EIN FAMILIEN DRAMA

Luke Skywalker und die Rebellen zerstörten den Todesstern und trugen so den Sieg gegen die bösen Kräfte des Imperiums davon. Doch die Flotte des Imperiums unter Kommando von Darth Vader schlägt zurück und verfolgt die Rebellen bis an die Grenzen der Galaxis: Der Imperator befiehlt sofort den Bau eines neuen Todessterns, noch mächtiger und tödlicher als der erste.

Tatooine befindet sich in einer weit entfernten Galaxis. Ein Wüstenplanet, fast wasserlos, felsig und so gut wie unbewohnbar. Nichts und niemand würde dort ohne zwingenden Grund auch nur eine Zwischenlandung machen. Folglich haben sich die beiden unzertrennlichen Androiden C-3 PO und R2-D2 auch nicht aus lauter Vergnügen hierher begeben. Luke hat ihnen einen wichtigen Auftrag erteilt: Das Leben von Han Solo ist zu retten. Der Söldner ist nämlich in die Hände seines alten Arbeitgebers Jabba geraten, der ihm nicht verzeihen kann, daß er ihn betrog. Er läßt Han dafür zahlen und genießt täglich den Anblick Han Solos, der, in Kohlenwasserstoff tiefgefroren, als Wandbild sein Hauptquartier ziehrt.

Dieses „Kunstwerk" ist ihm mehr wert, als alles Gold auf der Welt. Jabba ist ein perverser Widerling, ein gemeines Froschwesen, klebrig und schwabbelig fett. In seinem Palast soll sich niemand langweilen. Jeden Abend finden hier orgiastische Feste statt, auf denen in tänzerischen Darbietungen verführerische Frauen zum Klang wilder, frenetischer Musik die Hüften schwingen.

Als C-3 PO und R2-D2 ihre Bitte um Befreiung Han Solos bringen bricht Jabba in brüllendes Gelächter aus. Statt den Söldner auszuliefern, behält er die beiden Androiden auch gleich als seine Diener!

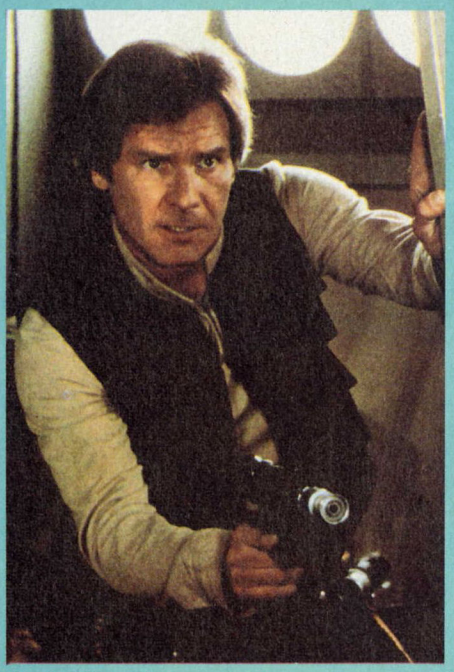
Nun unternimmt Prinzessin Leia einen Versuch Han zu retten. Sie kommt als Kopfgeldjägerin verkleidet in Jabbas Palast und bietet Chewbacca zu einem vernünftigen Preis an. Später befreit sie Han Solo aus seiner Starre. Doch die Wachen erwischen sie, und der widerwärtige Machthaber beschließt, sie als Haremsdame zu behalten. Und so wird die stolze und mutige Prinzessin an die eklige Riesenkröte gekettet.. Die Kette ist zu allem Überfluß auch noch sehr kurz...

Nun versucht Luke sein Glück. Der Jediritter stellt zum ersten Mal die Macht, die ihm Yoda vermittelte, unter Beweis: Die Wachen und Jabbas Hauptmann macht er durch eine fremde Sprache willenlos, sie leisten ihm keinen Widerstand. Jabba selbst ist gegen Lukes Macht unempfindlich und läßt den Ritter in einem Verließ dem schrecklichen Monster Rancor zum Fraß vorwerfen. Zur maßlosen Wut der Kröte gelingt es Luke, das Monster auszuschalten. Daraufhin will Jabba Luke und seine Freunde Han und Chewbacca dem gigantischen Wüstenmonster Sarlace zum Fraße vorwerfen lassen. Es scheint, daß den Dreien ein tragisches Ende bestimmt ist. Doch Hilfe naht: Es ist Baron Lando Calrissian gelungen, als Soldat verkleidet in den Palast einzudringen. Gemeinsam gelingt es den Freunden, sich der Häscher zu entledigen. Jabbas Wachen werden ausgeschaltet, Leia befreit und sie erdrosselt mit ihrer Kette den überaus hinderlichen Bewunderer...

Nach dieser Heldentat trennt man sich: Lando, Han und Leia kehren zum Hauptquartier der Rebellen zurück, während Luke noch einmal zu Yoda geht. Für den jungen Mann ist die Stunde gekommen, da er alles über seine Herkunft erfahren will. Und wer könnte ihm seine Zweifel und Furcht besser nehmen, als der alte Jedi-Meister selbst. Yoda hätte die Stunde der Offenbarung gern noch herausgezögert, da dieses Wissen seinen Schüler verwundbar macht. Aber ihm bleibt keine Wahl: Seine Tage sind gezählt, sein Tod ist nah. Kurz vor seinem Ende verrät er Luke, daß Darth Vader sein Vater ist... Dann erscheint Ben Kenobi und ergänzt: Darth Vader war vor langer, langer Zeit selbst ein Jedi-Ritter namens Anakin Skywalker. Er war der beste und tapferste Pilot der Galaxis, unterwarf sich aber dem Willen des Imperators und stellte fortan seine Kraft in den Dienst den Bösen. Einzig Luke ist heute in der Lage ihn zu besiegen — oder zu retten. Falls das nicht gelingen sollte, wird eine Kämpferin seine Nachfolge antreten, die diese Macht ebenfalls besitzt, es aber noch nicht weiß; ein junges Mädchen, das Luke gut kennt und zärtlich liebt — Leia, seine Zwillingsschwester...

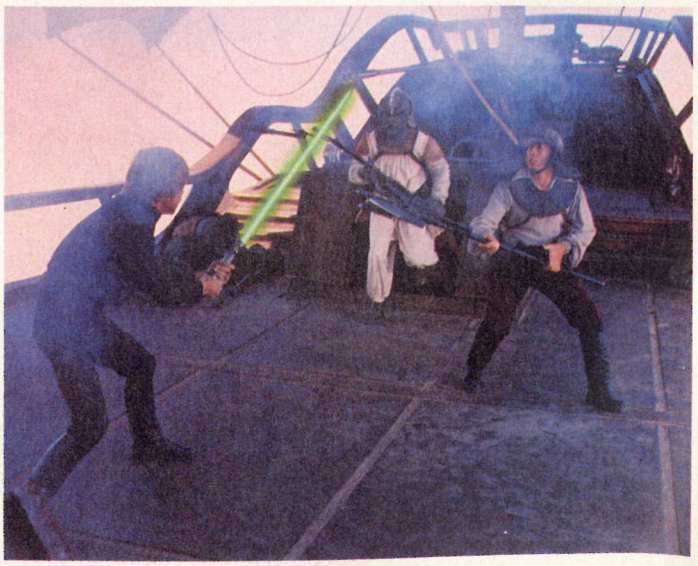
Im Hauptquartier der Rebellen ist Lando Calrissan auserwählt worden, den bevorstehende Angriff auf den Todesstern zu leiten. Die Raumstation ist allerdings durch einen Energiegürtel geschützt, der vom Mond Endor aus, um den sie kreist, aktiviert wird. Als Stoßtrupp begeben sich Luke, Leia, Chewbacca, C3-PO und R2-D2 in den Urwald von Endor und finden dort den Eingang des Bunkers, in dem der Generator des Energiegürtels steht. Nach kurzem, heftigem Kampf mit den Wachen des Imperiums übernehmen die Ewoks, merkwürdig bepelzte Pygmäen das Kommando.

Die im Grunde liebenswürdigen Wesen ähneln Teddybären, haben aber kannibalische Sitten. Luke und seinen Freunden droht ein schmähliches Ende: Sie sollen verspeist werden. Glücklicherweise spricht das Sprachgenie C-3 PO auch die Ewok-Sprache, und die freundlichen Knirpse halten ihn am Ende gar für einen Gott. Schließlich erklären sich die Ewoks bereit, den fremden Besuchern bei ihrer Mission zu helfen. Während sich die anderen auf den Weg machen, den Bunker zu erobern, begibt sich Luke zum Todesstern. Darth Vader erwartet ihn bereits. Auch der Imperator ist dort und wohnt der Begegnung, deren Ausgang er schon im Voraus genießt, bei. Dank seiner vorausschauenden Bösartigkeit weiß er, daß Vater und Sohn sich auseinandersetzen müssen. Er weiß auch, daß Luke sich zunächst weigern wird, gegen seinen Vater zu kämpfen, und daß alle Freunde und Rebellen sterben werden. Und daß er doch sein Jedi-Schwert gegen den Vater erheben und bei diesem Kampf seine Seele verlieren wird. Der Imperator wird in jedem Fall Sieger bleiben. Das glaubt er jedenfalls vorherzusehen...

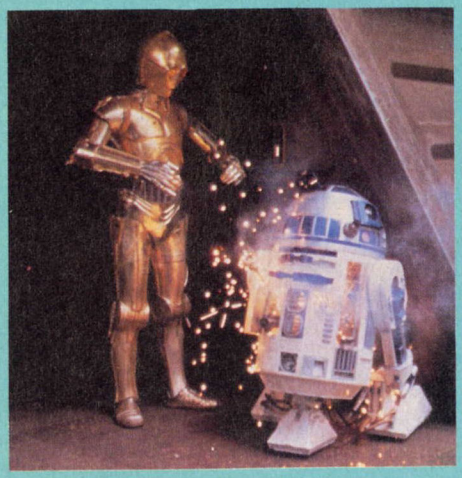


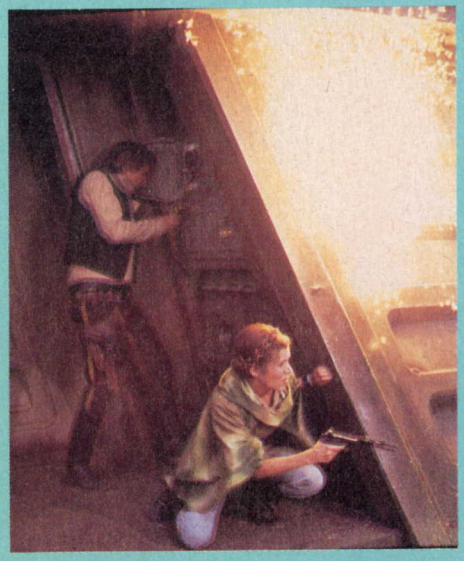
Linke Seite: Luke rettet Leia aus Jabbas Gewalt (großes Bild). Wenig später kommt es zum entscheidenden Kampf mit Darth Vader (unten). Han Solo (oben) hat sich endlich entschlossen aufs Ganze zu gehen.

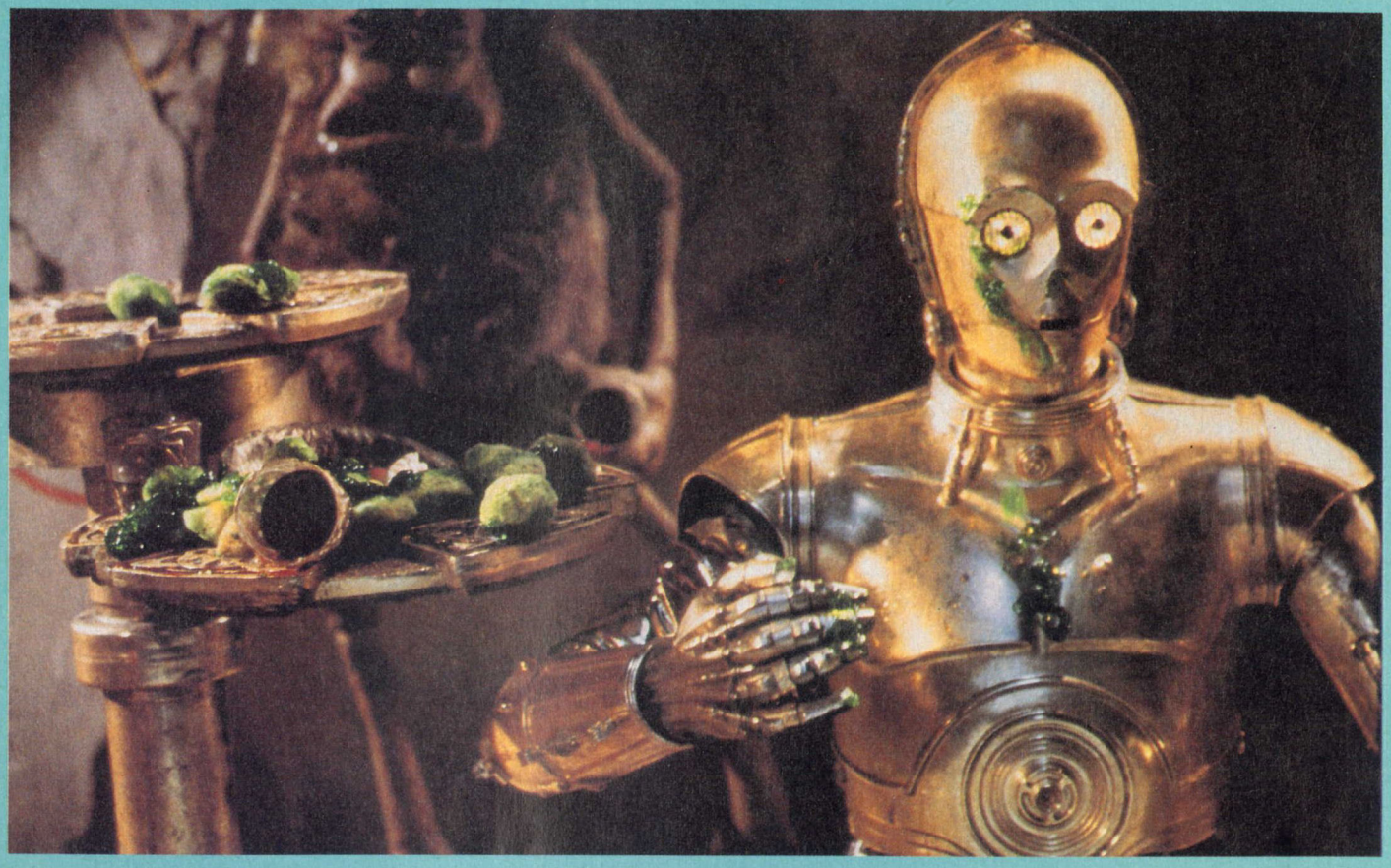
Linke Seite: Luke, Han und Chewbacca auf dem Weg zur Hinrichtung (oben). Mit Hilfe der Macht ist Luke (unten) zu Jabba vorgedrungen, in dessen Gewalt sich Prinzessin Leia befindet (oben rechts). C3PO (rechts unten) wird von den Ewoks als Gott verehrt. Entwurf für die gamorreanischen Leibwachen (rechts außen).

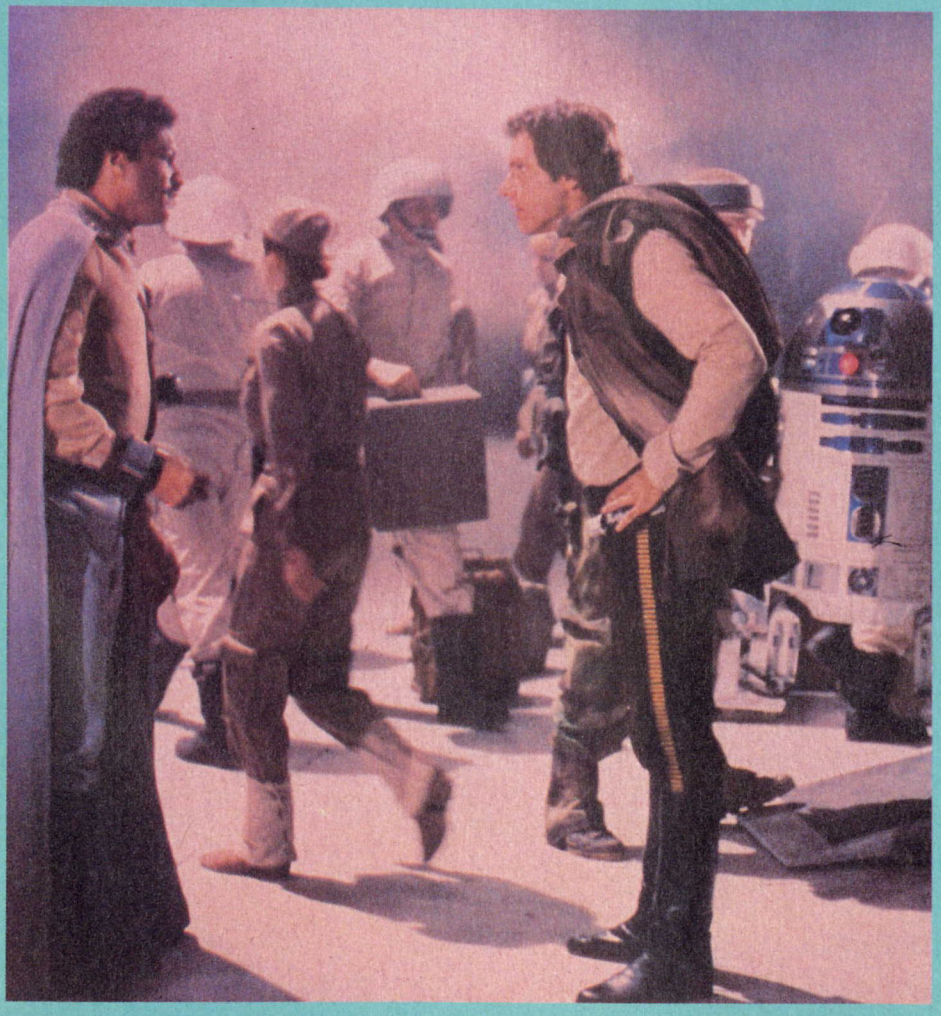


Linke Seite: Jabba, umgeben von C3PO, Prinzessin Leia und seiner rechten Hand, dem grotesken Bib Fortuna. Unten: Im Handstreich übernehmen Luke und Han Solo den Sandsegler. Rechte Seite: Drohende Stimmung auf dem halbfertigen Todesstern, als Darth Vader, der Schwarze Lord der Sith, überraschend eintrifft. General Madine versucht, ihn zu beruhigen.









Linke Seite: C3PO und R2D2 am Bunkereingang der Generator-Station. Kurz darauf folgen Han Solo und Prinzessin Leia (links außen). Spannung an Bord des „Millenium Falcon": Wird das Manöver gelingen? (rechts) Yoda weiß, daß sein Ende naht (unten). Rechte Seite: C3PO kann nicht fassen, daß Jabba ihn beschlagnahmt hat. Links: Lando Calrissian und Han besprechen den Angriff auf den Todesstern. Unten: Ein Ewok, possierlich anzusehen, aber Vorsicht ist geboten!

Interview mit Richard Marquand
Regisseur von „Die Rückkehr der Jedi-Ritter"

Der Mann, der STAR WARS menschlicher machte

Durch **Krieg der Sterne** und **Das Imperium schlägt zurück** haben Liebhaber des Fantasy- und Science Fiction-Films die beiden großartigen Regisseure George Lucas und Irving Kershner kennengelernt. **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** ist Beweis für die erstaunlichen Fähigkeiten Richard Marquands in demselben Genre. Wohl niemand hat sein bemerkenswertes Werk **Legacy** vergessen, das seinerzeit beim Pariser Festival des Fantasy-Films prämiert wurde.

Bitte umblättern

Eine der beeindruckendsten Szenen der gesamten Star Wars-Saga: Der Zerstörer Darth Vaders fliegt, eskortiert von den T-Wings-Fighters des Imperiums, den halbfertigen, neuen Todesstern an. Ohne die perfekte Tricktechnik der der Industrial Light and Magic (I.L.M.) bei der sämtliche Special Effects erdacht und ausgeführt wurden, wäre die geradezu unglaubliche „Realität" der Trilogie nicht möglich gewesen.

Richard Marquand stammt aus Wales. Zunächst arbeitete er bei der BBC, wo er Dokumentar- und Spielfilme drehte. Einige davon, so **Search for the Nile** und **King Henry and the Polka Dot Kid** brachten ihm die hohe Auszeichnung des „Grammy Award" ein, den Oscar des Fernsehens.

Mit **The Legacy** bewies Marquand seine großen Qualitäten als Techniker und Regisseur: Wunderschöne Bilder, aufregende Aktion, geradezu verführerische Beschreibungen der Personen, die in bester **Argento**-Manier im Filmverlauf ums Leben kommen. Dies verbunden mit spannend inszenierten Gewaltakten. Die Dreharbeiten zu diesem Film, erzählte uns Marquand, fanden unter extrem schlechten Bedingungen statt.

Ein Jahr später drehte er einen Film über den Beginn der Karriere der Beatles, betitelt **Birth of the Beatles**, dann den Thriller **Eye of the Needle** mit Donald Sutherland. Miklos Roza schrieb die Musik dazu. Wir trafen Marquand während der Dreharbeiten zu **Until September** in Paris. Der sympathische Mann studierte in Aix-en-Provence, und ist seither ein guter Kenner Frankreichs. Mitwirkende in seinem neuesten Werk sind übrigens die hübsche Karen Allen, die wir im 2. Teil der **Jäger des verlorenen Schatzes** leider nicht mehr sehen werden und Thierry Lhermitte.

Nach Marquands Auffassung ist **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** der Teil der Saga, in der das Verhältnis der handelnden Personen zueinander am stärksten herausgestellt wird. Darin stehen sich Darth Vader, Luke und der Imperator gegenüber, sind Han Solo, Luke und Prinzessin Leia vereint. **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** ist also nicht nur eine Folge — in diesem Fall ja die letzte der Trilogie — der fantastischen Saga. Der Film portraitiert die Personen, die von Hoffnung und Haß erfüllt, von Liebe und Verzweiflung bewegt sind. In diesem Film werden sie uns nahe gebracht, und die heldenhaften Abenteuer, die sie durchstanden haben, erfahren hier ihren Höhepunkt.

Ihr erster Science-Fiction Spielfilm war **The Legacy***?*

Ja. Der Entschluß, einen solchen Film zu drehen, fiel mir nicht leicht. Ich war an einem Punkt meiner Karriere angelangt, an dem ich glaubte, endlich Kinofilme realisieren zu können. Vorher hatte ich nur fürs Fernsehen arbeiten wollen. Für den Beruf bin ich eigentlich nicht typisch, da ich mich weigere, Regie zu führen, wenn ich glaube, ich würde keine gute Arbeit leisten.

Damals hatte ich viel Erfahrung mit Fernsehschauspielern. Der Horrorfilm, der geheimnisvolle Film, faszinierte mich. Ich war vom **Legacy**-Drehbuch begeistert. Dazu kam, daß der Produzent David Foster einen sehr sympathischen Eindruck auf mich machte. Er vertraute mir das Original-Drehbuch an und erzählte mir, daß er die beiden Hauptdarsteller bereits verpflichtet hätte. Die Dreharbeiten würden in England beginnen. Die ganze Truppe wartete lediglich auf einen Regisseur.

Der Zuschauer darf nie das Gefühl haben, alles nähme seinen gewohnten Gang.

Wir hatten uns beim New York Film Festival getroffen, wozu man mich mit einigen Freunden eingeladen hatte. Ich stürzte sofort ins Hotel und las das Drehbuch. Kurzum: Ich war sehr enttäuscht. Die verschiedenen Elemente der Geschichte waren nicht gut aufeinander abgestimmt. Ich meine, daß ein guter Horrorfilm sehr realistisch sein muß. Der Zuschauer darf nie das Gefühl haben, alles nähme seinen gewohnten Gang. Vor allem darf er das Ende des Films gedanklich nicht vorwegnehmen können. Andererseits darf seiner Phantasie nicht zuviel Freilauf gelassen werden. Die Zuschauer sollten nicht sagen können: 'Die Leute leben zwar in einem furchtbaren Haus, aber warum steigen sie nicht einfach ins Auto und flüchten?' — In diesem Film drehen sich die Leute förmlich im Kreis, wenn sie ins Auto steigen. Sie kommen immer wieder zum Ausgangspunkt, dem Haus, zurück.

Ich rief aber meinen Agenten in London an, sagte ihm, ich sei bei Seite 50 des Drehbuchs angelangt und fände dies ziemlich absurd. Ich

wisse auch nicht, was ich tun sollte. Worauf mein Agent mir antwortete: „Du weißt nicht, was du tun sollst? Dein Produzent ist David Foster, dem wir Filme wie **Getaway** verdanken. Deine Hauptdarsteller sind Katharine Ross, Star aus **Butch Cassidy and the Sundance Kid** und Sam Eliott, der im Fernsehen sehr populär ist. Und nebenher erwarten dich drei oder vier Millionen auf deinem Bankkonto! Du wirst dieses Drehbuch jetzt neu schreiben, deinen Produzenten das akzeptieren lassen und dann den Film drehen!." Natürlich hatte er recht. Als junger Regisseur kann man es sich kaum leisten, ein solches Angebot abzuschlagen. Ich habe also das Manuskript überarbeitet, einige Personen weggelassen, außerdem Szenen gestrichen, die das Tempo der Story verlangsamten, und versucht, das Script attraktiver zu gestalten . . .

Nach Ende der Dreharbeiten sagte ich mir: „Wenn das Filmarbeit sein soll, dann zum Teufel damit! Dann züchte ich lieber Schafe!"

Sie sind aber von Ihren Mitarbeitern nicht so unterstützt worden, wie es wünschenswert gewesen wäre . . .

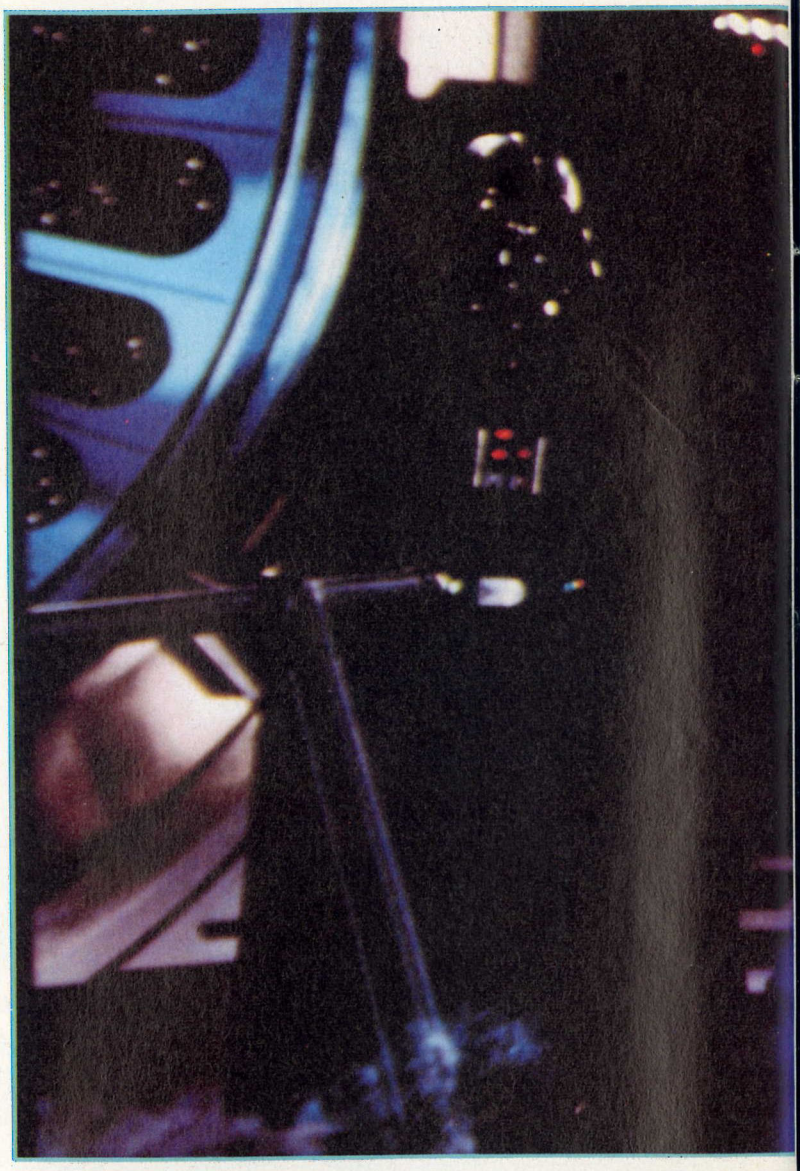
Das stimmt. Ich habe wirklich gegen alles und jeden arbeiten müssen. Sehen Sie, wenn Techniker daran gewöhnt sind, mit berühmten Regisseuren zusammen zu arbeiten, werden sie einen Fernseh-Regisseur nie akzeptieren. Niemand hatte Respekt vor mir und ich wurde von den Leuten unfair behandelt. Das war eine ziemliche Belastung für mich. Ich selbst habe den Fehler gemacht, Leute als Mitarbeiter zu akzeptieren, die auf ihrem Gebiet alle Genies sind. Der Chef-Cutter war z. B. Assistent von David Lean gewesen, der Kameramann hatte mit William Friedkin und Ken Russell gearbeitet. Der künstlerische Leiter war ebenfalls sehr berühmt. Und so weiter. So kümmerten sich all diese Leute, so kompetent sie auch waren, um mich und meine Arbeit überhaupt nicht. Eine wichtige Erfahrung habe ich dabei gemacht: Ein Regisseur muß sein Team etwa so behandeln wie ein General seine Armee. Und vor allem ein junger Regisseur muß wissen, daß es zu katastrophalen Ergebnissen führen kann, wenn sein Team ihn nicht respektiert. In meinem Fall gab es an jedem Drehtag Auseinandersetzungen mit dem Team, weil man die Szenen für lächerlich oder unangebracht hielt. Nach Ende der Dreharbeiten sagte ich mir, 'Wenn das Filmarbeit sein soll, dann zum Teufel mit der Regiearbeit! Dann züchte ich lieber Schafe!' Es war eine harte Zeit. Gut, der Film hatte weltweit Erfolg und danach war das Drumherum vergessen. Aber die Erfahrung war lehrreich für mich, besonders, nachdem ich George Lucas kennengelernt hatte. Als er in England den **Krieg der Sterne** drehte, stieß er bei seinem englischen Team auf die gleichen Schwierigkeiten wie ich. Uns hat verbunden, daß wir unter gleichen Boshaftigkeiten und ähnlich unfairer Behandlung zu leiden hatten. Wir haben uns versprochen, nie einem Freund in den Rücken zu fallen, sondern ihm zu helfen und so gemeinsam zu arbeiten, wie es jedes Team mit einem Regisseur tun sollte.

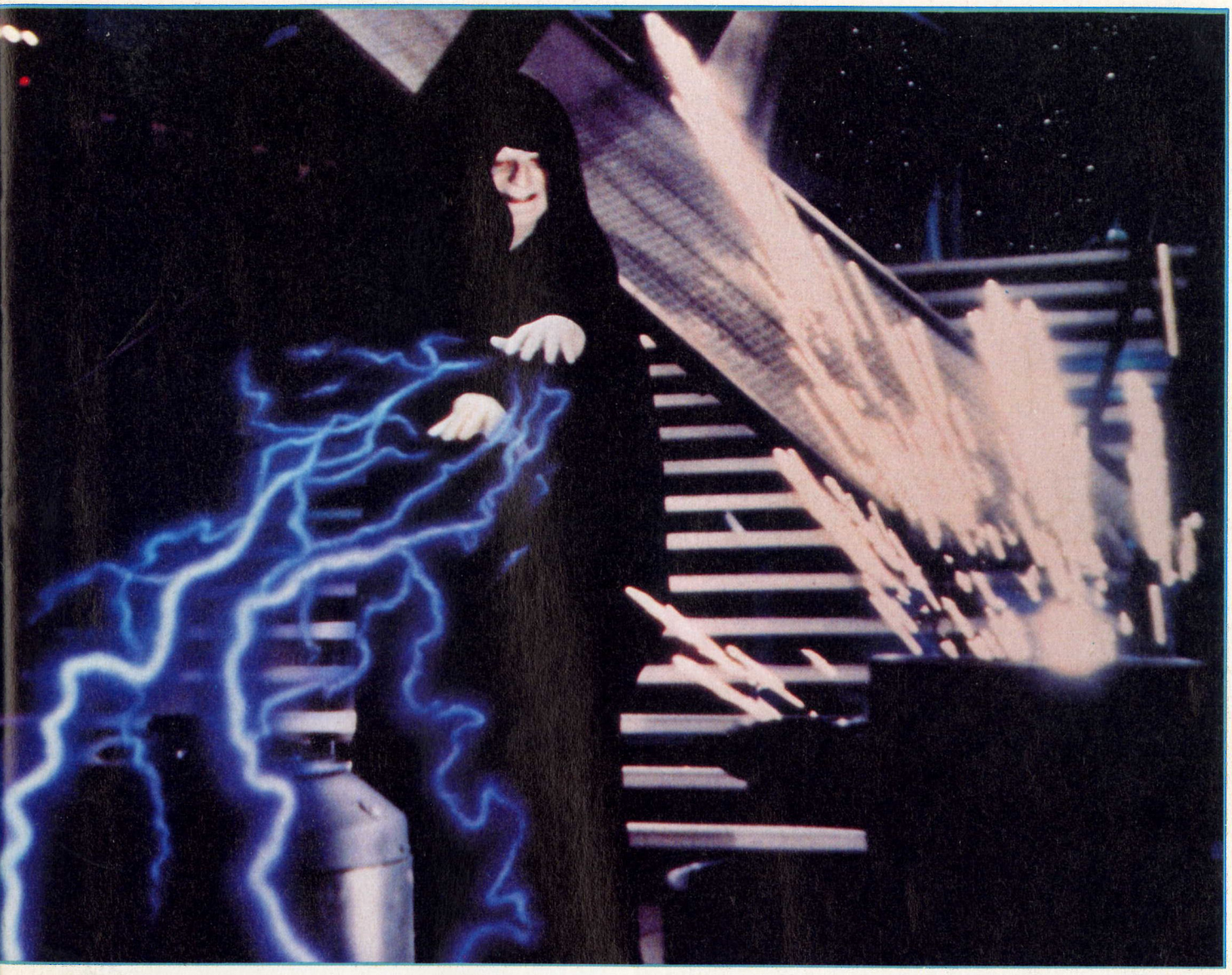
Legacy *erinnert unter gewissen Aspekten an Filme der* **Hammer Production** . .

Das ist mehr Zufall. Ich habe das nie beabsichtigt. Ich überabeite meine Drehbücher ständig und ändere sie laufend. Heute zum Beispiel habe ich noch nicht entschieden, welche Szenen ich nächsten Montag drehen werde. Wenn ich ein Drehbuch schreibe, denke ich vor allem an die Gefühle, die der Film bei den Zuschauern auslösen soll. An meine früheren oder andere Filme denke ich dabei nicht, sondern versuche, den Blick für meine Filme frei und spontan zu halten. Es kann vorkommen, daß ich Szenen drehe, die tatsächlich an Situationen in anderen Filmen erinnern. Das passiert, wenn man den besten Kamerawinkel z. B. sucht. Doch das sind stets Zufälle.

In **Legacy** *sind eine Reihe erstaunlicher Persönlichkeiten, die wunderbar eingeführt werden.*

Ja, mir hat es gefallen, sie so vorzustellen. Aber diese Art, alle Personen direkt am Anfang zu präsentieren, birgt auch Gefahren. Es kann den





Oben: Der Imperator entfesselt gewaltige, kosmische Kräfte. Die dunkle Seite der Macht gegen die gute. Unten: Richard Marquand hat alles unter Kontrolle

Rhythmus des Films verlangsamen oder den Zuschauer verärgern, weil er meint, einer Modenschau beizuwohnen. Hält man aber ein Minimum an Spannung bei, ist das durchaus möglich. Bei **Legacy** handelt es sich mehr um Grausamkeit. Eine vergleichbare Struktur habe ich bei den **Jedi-Rittern** angewendet. Das fasziniert mich: Den Auftritt neuer Personen in einem Film vorzubereiten und dann zu beobachten, wie deren Ankunft die Szene, die Gesamtheit des Films oder sogar ihren eigenen Charakter völlig verändert . . .

Der Schluß von **Legacy** *ist großartig. War es sehr schwierig, ihn zu drehen?*

In jeder Hinsicht! Ich wußte, daß der Kampf auf dem Dach schwer zu filmen sein würde. Aber in meiner Naivität glaubte ich, daß das Team imstande wäre, die Schwierigkeiten zu umgehen. Dazu muß ich vielleicht etwas zu meiner damaligen Einstellung als Regisseur sagen. Ich war noch sehr jung, und Regisseur zu werden, immer mein Traum gewesen. Ich glaubte, Filme seien etwas Magisches, das sehr intelligente Leute machten, die der Kunst total ergeben wären. Als ich erstmals an einen Drehort kam, fühlte ich mich wie ein Chorknabe, der zu einer gewaltigen Kathedrale kommt und vor Ehrfurcht zittert, weil er glaubt, lauter intelligente und weise Leute zu treffen. Natürlich war alles ganz anders. Filmtechniker sind Leute wie Sie und ich, die den ganzen Tag an nichts anderes denken, als zum Beispiel an das, was ihre Freundin gerade macht oder wo sie die nächsten Ferien verbringen werden. Und außerdem wird die gesetzliche Arbeitszeit selbstverständlich nicht überschritten! Sie erreichen überhaupt nichts, wenn Sie nicht schreien: „Ich will einen 60 Meter hohen Turm, um die Kamera darauf zu postieren!" Die Stelle eines Regisseurs kann niemand einnehmen, niemand kann sich in ihn hineinversetzen, wissen, was er vorhat. Auch in dem Punkt habe ich viel gelernt. Anfangs traute ich mich nicht, diese oder jene Einstellung zu verlangen, weil ich fürchtete, der Chef-Kameramann oder sonstwer würde mich auslachen oder sagen, es sei absolut idiotisch. Aus dem Grunde habe ich viele Ideen für mich behalten. Und das ist das Letzte, was man tun kann. Die Techniker nutzen Ihre Schwächen, aber wenn Sie schön laut schreien: „OK, wir drehen so und nicht anders!", dann gehorchen sie automatisch.

Haben Sie am Drehbuch der **Rückkehr der Jedi-Ritter mitgearbeitet?**

Ja, sowohl George als auch ich haben Zeichnungen gemacht und Manuskripte geschrieben, die wir dann austauschten. Das Drehbuch entstand in Zusammenarbeit. Er übernahm dann das Redigieren, also die Endausarbeitung. George ist sehr kooperativ, und es macht ihm Spaß, anderen einen Gefallen zu tun.

Die ersten Bilder der **Jedi-Ritter** *sind sehr brutal. Durch einige knappe Kamera-Einstellungen gelingt es jedoch, die Personen der Saga so zu beschreiben, daß selbst Zuschauer, die die vorhergehenden Teile nicht gesehen haben, das Gefühl bekommen, Chewbacca oder Han Solo schon länger zu kennen . . .*

Genauso war es bei **Krieg der Sterne**. Dagegen erinnere ich mich, daß meine Mutter alles durcheinander brachte, als ich ihr **Das Imperium schlägt zurück** zeigte. Sie hatte den ersten Teil nicht gesehen. Sie war nicht in der Lage, zwischen den Guten und den Bösen zu unterscheiden. Im **Imperium** wurden beim Auftakt Fehler gemacht. Die Personen wurden nicht wie im **Krieg der Sterne** oder bei **Jedi** vorgestellt. Viele Jugendliche, die die Saga erst durch den zweiten Teil kennenlernten, waren anschließend völlig verwirrt. Im dritten Teil haben wir Wert darauf gelegt, Position und Motivation der einzelnen Personen von Anfang an deutlich zu machen.

Sie selbst sind ein Fan der Trilogie. Worin sehen Sie den grundsätzlichen Unterschied zwischen diesem Film und den beiden anderen?

Zuerst möchte ich dazu sagen, daß jemand, der zwei volle Jahre seines Lebens damit verbringt, an einer **Star Wars**-Folge zu arbeiten, zwangsläufig vom Thema gepackt wird. Nur so kann man entspannt drehen, denn irgendwie werden die Personen Teil der eigenen Familie. Wenn z. B. C3PO die „Mimik" übertrieb, sah ich es sofort und konnte es korrigieren. Wichtigster Punkt bei **Jedi** war, die Seelenzustände, die Motivation, die Psychologie der Personen zu kennen. Sie waren mir vertraut und ich hatte sie gern. Außerdem, und dies war eine wichtige Voraussetzung für **Jedi**, ist eine ganze Generation mit den **Star Wars**-Filmen herangewachsen. Als mein Sohn zwölf Jahre alt war, ging er in den USA zur Schule. Er hat den ersten Teil der Saga bestimmt acht oder zehn Mal gesehen. Ich selbst wohnte zu dieser Zeit in Großbritannien. Mein Sohn sagte mir am Telefon, ich müsse den Film unbedingt sehen, und er schickte mir dann das Buch. Als ich nach New Yokr kam, haben wir den Film gemeinsam gesehen, und ich war begeistert. Ich fand den Film großartig. Ich sagte mir, einen **Star Wars** Film zu drehen, müßte für einen Filmmacher eine außergewöhnliche Erfahrung sein. Aber nicht einmal im entferntesten habe ich je daran gedacht, daß ich eines Tages die Fortsetzung drehen würde.

Ein paar Jahre später sitze ich in London im Kino und sehe die Ankündigung von **Das Imperium schlägt zurück** mit Han Solo, Chewbacca und neuen Helden. Dann sitzt man da und hat den Eindruck, von einer Clique seiner besten Kumpel gestört zu werden, die eine Super-Party feiern. Ich war sehr gespannt darauf, den Film zu sehen und fühlte mich in dem Saal, in dem das **Imperium** vor meinen Augen ablaufen sollte, sehr wohl. Heute bin ich fünf Jahre älter und durfte selbst **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** inszenieren. Aber noch etwas anderes ist wichtig: Wir alle sind älter geworden. Ich, mein Sohn, die Zuschauer auf der ganzen Welt. Während der Dreharbeiten war ich mir dessen bewußt. Ich habe diese Folge für eine Generation Jugendlicher gemacht, die mit großen politischen Enttäuschungen aufgewachsen sind, denen Arbeitslosigkeit droht, die mit „Flower Power" nichts mehr zu tun haben, die sich der „New Wave" und dem Punk zuwenden. Die Rock-Punk, Punk-Kleidung haben, einfach eine andere Lebensauffassung. **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** soll die Jugendlichen, die anspruchsvoller geworden sind, ablenken und fesseln. Jugendliche, die den Sinn von Worten wie Liebe, Tod und Leben jetzt verstehen. Jugendliche, die inzwischen Probleme mit ihren Eltern hatten, vielleicht sogar Scheidungen miterlebt haben. All das, was für das Publikum schweres emotionales Gepäck ist, mußte berücksichtigt werden. Andererseits wollten wir, und das ist natürlich der kommerzielle Gesichtspunkt, die ganz jungen Zuschauer, die Fünf- bis Zehnjährigen unterhalten. Der Film mußte auch sie ansprechen. Während der Dreharbeiten fürchtete ich ständig, die Grundstimmung des Films würde zu sehr in Richtung Punk oder New Wave gehen. Ich habe mit vielen Leuten in den USA darüber gesprochen, Leute, denen die **Jedi-Ritter** gefallen. Und sie haben nach anfänglichem Zögern schließlich ihre kleinen Kinder mit ins Kino genommen. Die kleinen Kinder lieben diesen Film auch. Durch die schnelle Aktion fallen ihnen die Gewaltszenen kaum auf. Sie identifizieren sich mehr mit Szenen, wie z.B. der Begegnung Lukes mit seinem Vater, den Raumschlachten oder den Ewoks ...

> Viele Leute haben nach anfänglichem Zögern ihre Kinder mit in den Film genommen. Die Kinder lieben den Film!

Einige Szenen sind ausgesprochen hart ...

Das stimmt. Der ganze Film ist ziemlich gewalttätig. Man muß aber davon ausgehen, daß das Publikum, das bei **Krieg der Sterne** zehn Jahre alt war, jetzt in der Lage ist, solche Szenen zu verarbeiten. Die **Star Wars**-Saga erinnert mich zuweilen an eine Lieder- oder Gedichtsammlung, die Irreales enthält. Extraterrestrische Alpträume etwa. Und Alpträume sind ja anstrengend, sogar „hart".

Als der Imperator mit Luke spricht, hat man tatsächlich den Eindruck, er sage ein Gedicht auf.

Ja. Und die begleitende Musik rundet diese Szene noch ab. Das sind Lieder, Beschwörungen. Die Welt, in die wir mit **Jedi** tauchen, wird klaustrophob. Es ist eine jener Welten, von der Kinder nachts träumen, wenn sie ihr Verhältnis zur Umwelt, zu ihren Eltern verarbeiten und dabei verfremden. Das ist auch etwa das, was zwischen Darth Vader und Luke Skywalker stattfindet.

Unten: Die Rückkehr der Jedi-Ritter bietet ein Feuerwerk an Aktion, wie in der Sequenz auf den Sandseglern. Lando Calrissian im Handgemenge mit einem von Jabbas Gefolgsleuten. Rechts: Kopfgeldjäger Boba Fett

Ich hatte, als mir die Inszenierung des Films angeboten wurde, große Angst, daß man von mir eine simple Fortsetzung erwartete. Doch nachdem ich das Drehbuch gelesen hatte, die Szenen kannte, die George und ich erarbeitet hatten, war mir klar, daß es sich nicht um irgendeine **Star Wars 3** Folge handelte, sondern eben um **Die Rückkehr der Jedi-Ritter**. Ein neues Kapitel der Saga. So hatte ich die Freiheit, den Film auf das Niveau zu heben, auf das ich ihn bringen wollte. Ich konnte sinnlose Gags und Situationen, wie sie in den vorangegangenen beiden Teilen vielleicht stattgefunden haben, vermeiden. Ich habe mein bestes getan, um das neue Konzept präzise zu definieren: Die Saga ist weniger lustig. Mark Hamill ist älter und reifer geworden, Prinzessin Leia zur Frau herangereift. Harrison Ford wirkt nicht mehr so interessant wie in den beiden anderen Folgen und bleibt mehr im Hintergrund.

Aber die treibende Idee des Filmes ist: Wohin wird Luke gehen? Wie wird er sich entscheiden? Kann er seinen Vater retten, ohne sein Leben oder seine Seele zu verlieren? Kann er ohne Verrat seine Freunde retten? Können all diese Personen Freunde sein und bleiben wie damals, aufrichtig für einander dasein? Das ist der eigentliche Inhalt von **Jedi**. Also nicht unbedingt ein klassischer Science-Fiction-Film.

Das bedeutet, ein Regisseur kann sich selbst in einer so starren und organisierten Struktur wie **Star Wars** *mitteilen?*

Absolut! Und das, obwohl George in den beiden einzigen Interviews, die er in den USA dem „Rolling Stone" und „Time" gegeben hat, den Eindruck erweckte, als sei dieser Film allein sein Werk. Wenn ich so überlege, glaube ich fast tatsächlich, George meint, er sei einzig und allein für **Jedi** verantwortlich (Gelächter). Sie werden das vielleicht komisch finden, aber ich halte es eher für lustig (Gelächter). Er bringt es im „Rolling Stone" sogar fertig, nur von sich zu sprechen. So, als habe er die Kamera geführt, die Schauspieler geschminkt usw. Bei derartigen Interviews ist es schwer für George, seine Leidenschaft für die Saga zu zügeln. Darum ist es für viele Leute schwer zu verstehen, daß **Jedi** das Ergebnis einer engen Zusammenarbeit vieler Menschen ist. Aber das ist ein Faktum, auch wenn der Regisseur obenan steht. Jeder Film trägt die Unterschrift seines Regisseurs. Nur er allein zeichnet für künstlerische oder emotionale Qualitäten verantwortlich. Jeder Regisseur hat seine eigene Optik - daran gibt es keinen Zweifel. Müßten drei Regisseure gemeinsam einen Film drehen, würde man die Hand-

Regisseur Richard Marquand und Star Wars-Erfinder George Lucas studieren aufmerksam das „Jedi"-Drehbuch

schrift jedes einzelnen in der einen oder anderen Szene erkennen. Im Kino ist so etwas noch nie probiert worden. Bei **Star Wars** hingegen haben wir es mit drei Filmen zu tun, die von drei unterschiedlichen Filmemachern inszeniert worden sind. Und diese drei Filme sind sehr unterschiedlich. Das ist normal und muß so sein. Die Tatsache, daß wichtige Unterschiede in der Grundstimmung der Filme existieren, beweist, daß jeder der Regisseure sich eigenständig ausdrücken konnte. Denn die technischen und künstlerischen Komponenten waren, abgesehen vom Regisseur, immer dieselben, also z. B. Spezialeffekt-Team, Bühnenbildner usw.

Seit **Krieg der Sterne** *ist tatsächlich vieles anders geworden. Die Hauptdarsteller wirken weniger humorvoll. Humor wird nur noch durch fremdartige Kreaturen wie die Ewoks vermittelt ...*

Richtig. Es war wichtig, die Hauptdarsteller ernster darzustellen. Dadurch bekamen sie einen reiferen, neuen Charakter, der sie gegenüber den vorhergehenden Folgen veränderte.

Welche Gestalt der Saga ist Ihre Lieblingsperson?

Eine interessante Frage. Ich glaube, die zwei Personen, die mir am besten gefallen und die mich am meisten fesseln, sind der Imperator und Luke Skywalker. Letzterer, weil er in **Jedi** oft in Versuchung gerät, in die schwarze Welt der dunklen Seite der Macht zu tauchen. Ich glaube, mir ist es im Film gelungen, das dem Zuschauer klarzumachen. Die stumme Szene, in der er beschließt, der Versuchung nicht zu folgen, finde ich faszinierend. Ich bin besonders stolz auf das Ende des Films, diese Sequenz, in der Luke, Darth Vader und der Imperator einander gegenüberstehen und die mit dem Begräbnis endet.

Die Person Luke gefällt mir ebenfalls sehr gut, besonders am Schluß, als er seine Freunde beim Feiern beobachtet. Er scheint sich kaum dafür zu interessieren, so, als sei das eine rein materielle Freude, ohne tieferen Wert. Dann sieht man wie Lukes Vater, Yoda und Obi-Wan Kenobi Luke zum letztenmal grüßen — als gute Geister gewissermaßen. Und Luke erwacht wieder und kehrt zu seinen Freunden Han, Leia und Chewbacca zurück. Und plötzlich feiert er doch mit ihnen. Das erinnert an den „Einsamen Reiter", den einsamen Cowboy, der in diesem Fall eben ein einsamer Jedi ist, der beschließt, bei seinen Freunden zu bleiben und sie zu verstehen versucht, obwohl er immer ein Außenseiter bleiben wird. Jemand, der kein „normales" Leben führen kann. Er ist so etwas wie ein Genie, ein Poet, der mit seinen alten Freunden ein Glas leert. Das finde ich in **Jedi** sehr schön.

Das Verhältnis zwischen Imperator und Luke wirkt wie das zwischen Vater und Sohn. Es scheint, als versuche er unablässig aus Luke das zu machen, was er selbst gern gewesen wäre, aber aufgrund seines Alters und seines Amtes als Imperator nicht mehr tun kann.

Das ist entscheidend für den Film. Der Imperator ist nie unehrlich. Was an ihm erschreckt, ist seine Ehrlichkeit, seine Direktheit, seine Intelligenz. Das macht die Person furchteinflößend, aber auch interessant und spannend. Wenn er mit Luke spricht, klingt in seiner Stimme Traurigkeit mit. Er wirkt bekümmert über Lukes Schicksal, das ihm aber unabwendbar scheint. Der Imperator weiß, daß Luke ihm, der dunklen Seite der Macht folgen wird, und wartet auf diesen Augenblick. Gleichzeitig hat er Mitleid mit Luke. Das erschien mir vom Standpunkt der Charakterstudie im Film sehr interessant.

War es für Sie nicht bei den Dreharbeiten belastend, daß viele den Film mit Ungeduld erwarteten, weil sie hofften, Antworten auf die vielen noch offenen Fragen aus den beiden vorhergegangenen Teilen zu bekommen?

Zwei Gedanken beschäftigten mich: Einerseits war es ausgeschlossen, all jene zu enttäuschen, die so lange auf den Film gewartet hatten. Anfangs war mir der massive Eindruck, den die ersten zwei **Star Wars**-Teile bei den Massen bewirkt hatten, gar nicht bewußt. Je mehr ich mich mit dem Drehbuch beschäftigte und je näher der Drehbeginn rückte, wurde mir klar, daß ich die Träume von Millionen Zuschauern Wirklichkeit werden lassen mußte. Ich wußte andererseits, daß das Drehbuch stand und stimmig war, daß ich mich darauf verlassen konnte und nichts zu verändern brauchte. Ich hatte wirklich mehr Vertrauen zum Drehbuch als zu George. Er ist ein ziemlich nervöser Mensch, der sich oft mehr auf den Endschnitt als auf die Dreharbeiten verläßt. George glaubt, man könne in letzter Minute Szenen herausschneiden, um den Film zu verbessern. Andererseits war ich sicher, daß die Presse den Film zerreißen würde. Da **Jedi** die dritte Folge der Saga ist, konnte es für die Kritik nur ein Muß, ja ein Vergnügen sein, ihn auseinanderzunehmen, davon war ich überzeugt. Das ist so eine Art Automatismus. Beim dritten Mal lassen die Schreiber weder Darsteller noch Techniker ungeschoren davonkommen. Sie finden immer Mittel, um durchblicken zu lassen, 'Nun reicht es aber!', und das, ohne den Film auch nur gesehen zu haben, auf ihn einzugehen, sich dafür zu öffnen und zu entdecken, wie sehr **Jedi** sich von den anderen beiden Teilen unterscheidet. Das ist aber glücklicherweise fast unwichtig, denn die Zeitungen haben keinen Einfluß auf die Zukunft des Kinos, im Gegensatz zum Theater, wo die Presse — leider — noch wahre Morde begehen kann. Beim Film ist sie nichts weiter als Luft. Ich lese selten Kritiken, eher Reportagen.

Die Rebellen bereiten sich auf die entscheidene Schlacht mit dem Imperium vor

Wurde **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** *in den USA von der Presse angegriffen?*

Ja, in Großbritannien und den USA waren die Kritiken äußerst heftig, die sind geradezu ausgeflippt. Aber der Film sprengte alle Kassenrekorde, die je im Box Office erfaßt wurden. Das beweist, wie weit Kritiker und Publikum voneinander entfernt sind.

Welcher Teil war am schwersten zu drehen?

Alle Szenen mit Jabba the Hutt waren physisch sehr anstrengend. Nicht nur wegen der Person an sich, mit dem Palast und all den unförmigen und merkwürdigen Kreaturen. Auch die Kulisse, diese Festung mitten in der Wüste, voller Grotten und Fallgruben war schwer aufzunehmen. Es war besonders kompliziert, als sie brannte. Sie wurde übrigens tatsächlich in der Wüste aufgebaut. Allein die Person Jabba zu filmen, war ein Kraftakt. Das ist vergleichsweise so, als müsse ein Schauspieler einen zehnfachen Orson Welles verkörpern, so monumental war das Ding. Damit er „spielte", mußten wir über Lautsprecher schreien. Nur so konnten die drei Techniker, die ihn bewegten, neben den beiden, die seine Augen bewegten, uns hören. Die saßen nämlich in dem Monster. Wenn ich bedenke, daß wir's

geschafft haben, dieses gigantische Ding zu einer echten schauspielerischen Leistung zu bewegen ...Nicht zu vergessen, daß ich mich auch noch um die „richtigen" Schauspieler wie Carrie Fisher und Harrison Ford zu kümmern hatte, die sich nicht vernachlässigt fühlen durften. Dazu noch die extrem hohe Temperatur. Es müßte verboten werden, mit Menschen bei solchen Temperaturen zu drehen, wie sie am Drehort herrschten (Gelächter).

Ist die Bewegung des Jabba durch Stop-Motion-Technik zustande gekommen?

Nein. Wir hatten erst befürchtet, diese Technik anwenden zu müssen. Doch dank der Techniker, die in der Kreatur saßen und sie nach zig Proben nach unseren Wünschen bewegten, konnten wir das vermeiden. Das Ding wurde in sechs Monaten gebaut. Die Leute darin hatten mit Rädern, Kabeln, Walzen und Hebeln zu kämpfen, um es in Bewegung zu setzen. Eine tolle Leistung.

In der Sequenz, die in Jabbas Palast spielt, sind eine Reihe von wirklich komischen Kurzeinstellungen.

Viele dieser kurzen Szenen habe ich geschrieben. Andere, die ursprünglich vorgesehen waren, entfielen. Ich hätte Jabba gern beim Trinken gezeigt. Da ist eine sehr kurze Einstellung, die eigentlich einen Fehler beinhaltet. Man sieht ein junges Mädchen, das sich plötzlich in einen Frosch verwandelt, den Jabba frißt. Tatsächlich aber sind Mädchen und Frosch zwei unterschiedliche Personen in der Szene. Das war ein Kopierfehler.

Jabba erinnert ein wenig an Peter Ustinov in **Quo Vadis?**

Genau. Die Szene, in der Nero die Tränen, die aus seinen kleinen Schweinsaugen rollen, auf träge-kindliche Art trocknet (Gelächter).

Was ist für Sie die Schlüsselszene des Films?

Das ist eine ziemlich lange Szene, eigentlich mehr ein ganzer Akt: Als Luke Leia im Dorf der Ewoks die Wahrheit über sie beide eröffnet, und sie dann völlig verstört ist. Danach geht Luke ja, um sich Darth Vader auszuliefern, und bittet ihn, mit ihm zu kommen, das Reich zu verlassen, obwohl er genau weiß, daß Vader es nie tun wird. Dann gibt es da eine Szene, die sehr gefühlsintensiv ist: Darth Vader gibt in Lukes Gegenwart eine gewisse Schwäche zu, sagt aber dem Jedi, daß für ihn 'jetzt sowieso alles zu spät ist'. Mir gefällt, was darauf folgt: Luke wird festgenommen, trifft den Imperator und dann das Duell und das letzte Gespräch zwischen Luke und Darth Vader. Und schließlich auch die Begräbnis-Szene, in der Luke Darth Vader die letzte Ehre erweist. All diese Szenen sind wunderbar, ja phantastisch, und noch heute fällt es mir schwer, all diese irrsinnigen Bilder mit trockenen Augen anzusehen.

Die Endstruktur des Films ist sehr komplex, da drei lange Sequenzen gleichzeitig stattfinden: Der Kampf auf dem Mond Endor, das Treffen

zwischen Luke, Darth und dem Imperator und die phantastische Raumschlacht...

Es war für uns sehr schwer, ein Verhältnis zwischen diesen Sequenzen zu finden. Daß es dann doch gelang, ist George Lucas zu verdanken. Ihm gelingt, was Filmemacher nur selten schaffen, mehrere Geschichten miteinander zu verbinden. Diese Technik interessiert ihn besonders. Ihm macht es Spaß, Geschichten zu strukturieren. Während ich die Szenen drehte, sagte ich ihm manchmal, daß ich befürchtete, sie würden bei der Endmontage nicht perfekt ineinander auf- und übergehen. Aber er beruhigte mich immer. Abends, wenn ich am Schneidetisch saß, rief ich ihn zu Hause an und berichtete über meine Sorgen und die des Teams. Und er versicherte uns immer wieder, daß alles gut gehen würde - was ja tatsächlich der Fall war (Gelächter).

Es ist unseres Wissens der erste Fall in der Filmgeschichte, daß der dritte Teil eines Werkes erfolgreicher ist, als die beiden ersten Episoden. Hatten Sie das erwartet?

Wir haben es mit einem Phänomen zu tun. Ich glaube, daß allein unter kommerziellen wie technischen Gesichtspunkten dieser Film besser ist als die vorhergehenden, ja, besser als **Star Wars** und **Das Imperium schlägt zurück** zusammen. Um es in der Sprache der Geschäftsleute auszudrücken: In **Jedi** bekommt man mehr für seine Dollars. Es gibt mehr Aktion, mehr Aggression, mehr Entdeckungen usw. Was für mich jedoch sehr wichtig ist, auch wenn das Publikum es vielleicht nicht so direkt wahrnimmt: Der ganze Filme basiert auf starken Gefühlen, was in den ersten beiden Teilen der Saga leider fehlte. Das ist ein Element, das ich selbst hineingebracht habe, denn so bin ich selbst. Ich bin schnell gerührt und kümmere mich um alles, was menschliche Beziehungen steuert, zum Beispiel Freundschaft. So sind wir meiner Auffassung nach alle, doch wir haben selten Gelegenheit, starke Emotionen auf der Leinwand dargestellt zu sehen. Eben in einer Opernkulisse, eindrucksvoll, in 70 mm, in schillernden Farben, mit großartiger Musik. Und all das nur, damit zwei Leute sagen können: „Ich empfinde Freundschaft für dich. Ich möchte dein Freund sein."

Darth Vader (links) alias Anakin Skywalker (unten) wie ihn keiner kennt: Ein alter, kranker Mann, dessen Lebenssysteme nur durch Elektronik in Funktion gehalten werden

Diese Situation ist selten im Kino, aber wenn das Publikum sie sieht, fühlt es sich wohl.

Was Ihnen also am besten gefallen hat, ist das Verhältnis zwischen den Personen?

Ja, und genau das macht den Unterschied zu den anderen beiden Teilen aus, die nur von Action-Szenen lebten, in denen die Geschichte nicht so wichtig war, worin alles so extrem schnell ablief, wie es auch bei **Die Jäger des verlorenen Schatzes** der Fall war. Da haben die Akteure auch nie Zeit, miteinander zu sprechen, sich kennenzulernen. Die Fahrzeuge bewegen sich stets in einem Höllentempo und zum Nachdenken kommt niemand. Auch im **Jedi** geht alles schnell, aber dennoch lassen wir während des ganzen Filmes dem Zuschauer Pausen zum Nachdenken.

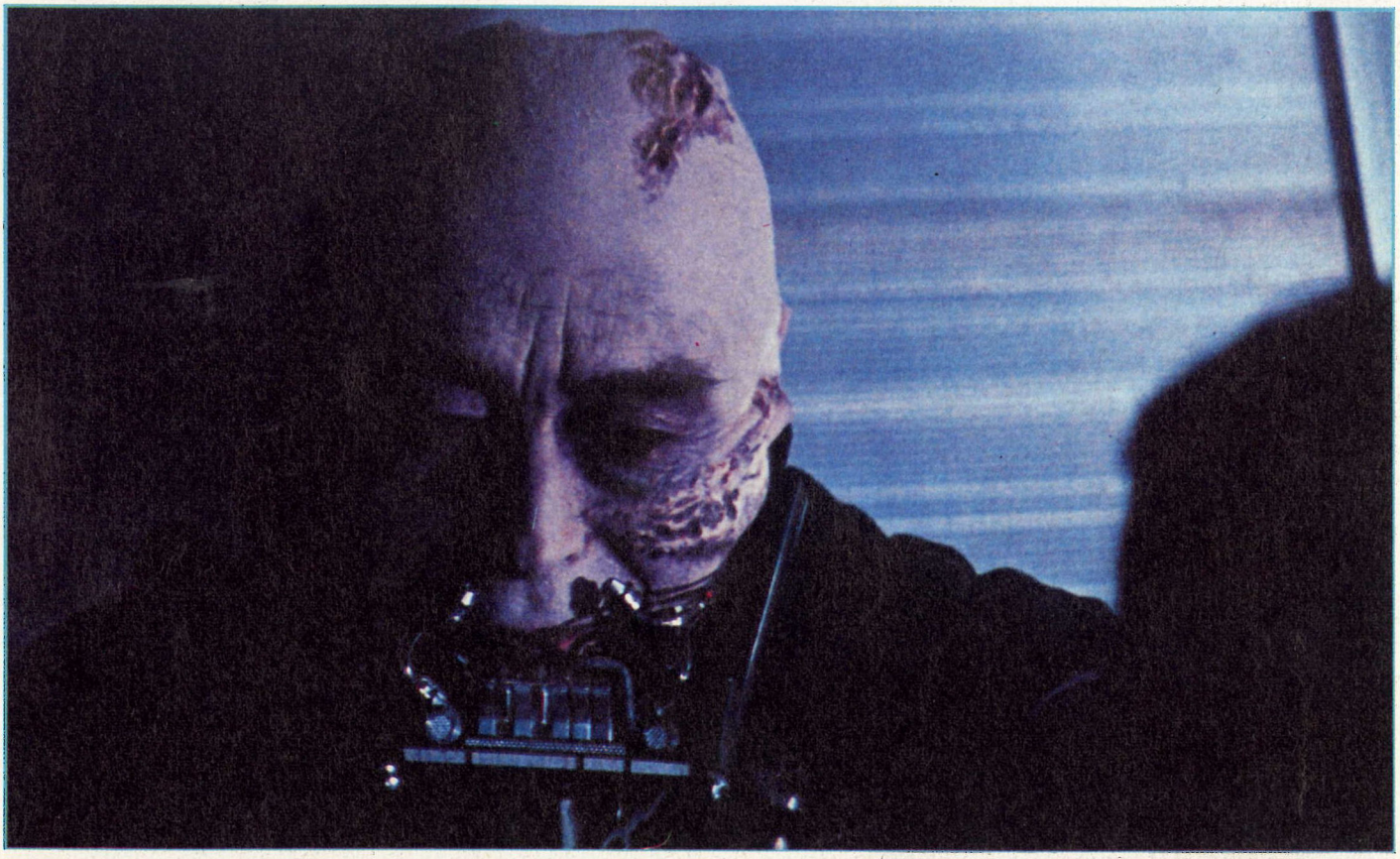
Wie wird es mit **Star Wars** *weitergehen?*

Das weiß niemand außer George, der bei diesem Thema sehr geheimnisvoll tut. Es kann sein, daß er drei weitere aufregende Folgen in Petto hält, daß wir Luke, Leia und Han Solo wieder begegnen werden. Kein Zweifel, daß sein nächster Film, der z. B. die Abenteuer von Darth Vader und Obi Wan Kenobi zeigen könnte, sehr interessant wäre. Sein Problem ist jetzt, daß er einige Zeit warten müßte, um eine weitere Folge zu drehen. Die Gestalten der Trilogie müßten erst einmal in der Erinnerung der Zuschauer verblassen, und das wird einige Zeit dauern. Nicht zu vergessen wäre, daß viele der Personen, die die Zuschauer kennen und lieben, nicht mehr dabei wären. So könnte es dagegen einen jungen Darth Vader geben, vielleicht einen jungen Imperator. Es wird etwas Anderes sein, da nicht mehr dieselben Schauspieler dabei sind.

Aber würde es Ihnen Spaß machen, die nächste Folge zu drehen?

Wenn die Story stimmt, würde mich das sehr interessieren. Nur im Moment ist noch niemandem ein solcher Vorschlag gemacht worden. Abgesehen davon haben weder ich selbst noch viele andere Scheu davor gehabt, George zu sagen ... wir hätten nichts gegen eine weitere Zusammenarbeit an **Star Wars** einzuwenden (Gelächter). Die Dreharbeiten haben in einer freundschaftlichen, guten Atmosphäre stattgefunden. Wir hatten halt das Glück, mit tollen Leuten zusammenarbeiten zu können.

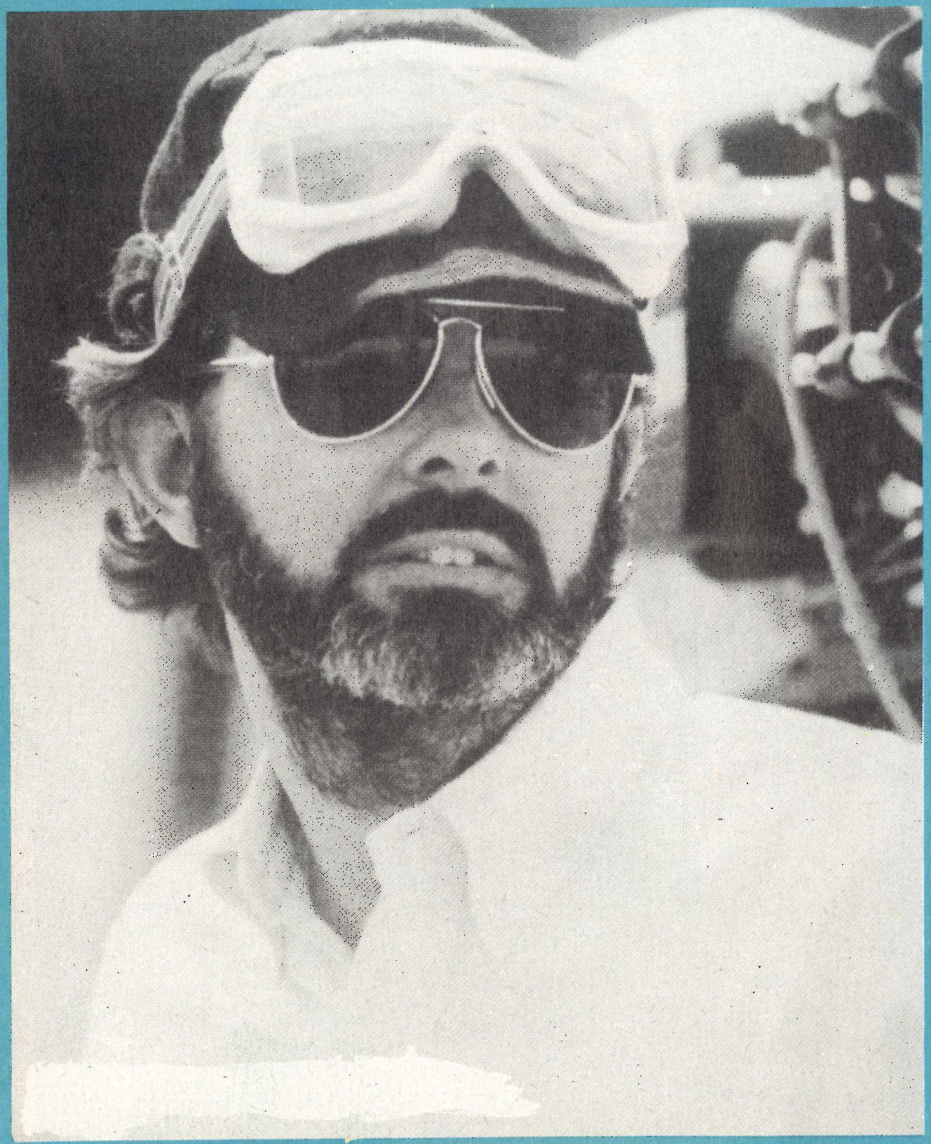
Das Interview wurde von Robert Schlockoff geführt und auf Band aufgezeichnet.



Interview mit Dale Pollock
Autor von „Sternenimperium" der George Lucas Biografie

Die Welt des George Lucas

Der Name Dale Pollock ist in den Filmkreisen von Los Angeles gut bekannt. Wie seine Kollegen Charles Champlin, Kevin Thomas und Roderick Mann ist er ständiger Mitarbeiter der „Los Angeles Times", genauer des „Calendar", der an jedem Wochenende erscheint und in dem ausführlich über Hollywood und den Film berichtet wird.



Wir trafen Pollock im Haus seines Agenten, ein Prachtbau im Herzen der Hollywood-Hügel gelegen. Er ist Mitte Dreißig, hat ein gutgeschnittenes Gesicht, das von einem Vollbart umrahmt wird. Trotz des Verkehrsstaus, dem er gerade entkommen ist, zeigt er sich ausgeglichen und offensichtlich entzückt, über sein Buch und den faszinierenden George Lucas reden zu können.

Während unseres Gespräches, das übrigens auch vom Fernsehen aufgezeichnet wird, stellen wir Fragen nach der **Star Wars**-Entstehungsgeschichte, besonders nach der unterschiedlichen Schreibweise der Namen in den ersten Entwürfen des Films. Pollock ist begeistert, daß er Gesprächspartner gefunden hat, die über das ursprüngliche Projekt von Lucas Bescheid wissen und behauptet, wir seien die einzigen Personen, mit denen das folgende Gespräch überhaupt möglich gewesen wäre.

Sie sind schon seit langem Journalist. Was hat Sie dazu veranlaßt, ein Buch zu schreiben, speziell eins über George Lucas?

Ich wollte seit geraumer Zeit ein Buch über die Entstehung eines Films schreiben. Nach sechs Jahren Erfahrung kenne ich mich inzwischen mit dem Thema gut genug aus. Dann fragte mich der Crown-Verlag, ob ich eine „wilde" Biografie über George Lucas verfassen wolle. Doch ich wollte so etwas nicht ohne Lucas' Einwilligung machen. Nachdem Lucas zugestimmt hatte, habe ich auch das Buchprojekt akzeptiert.

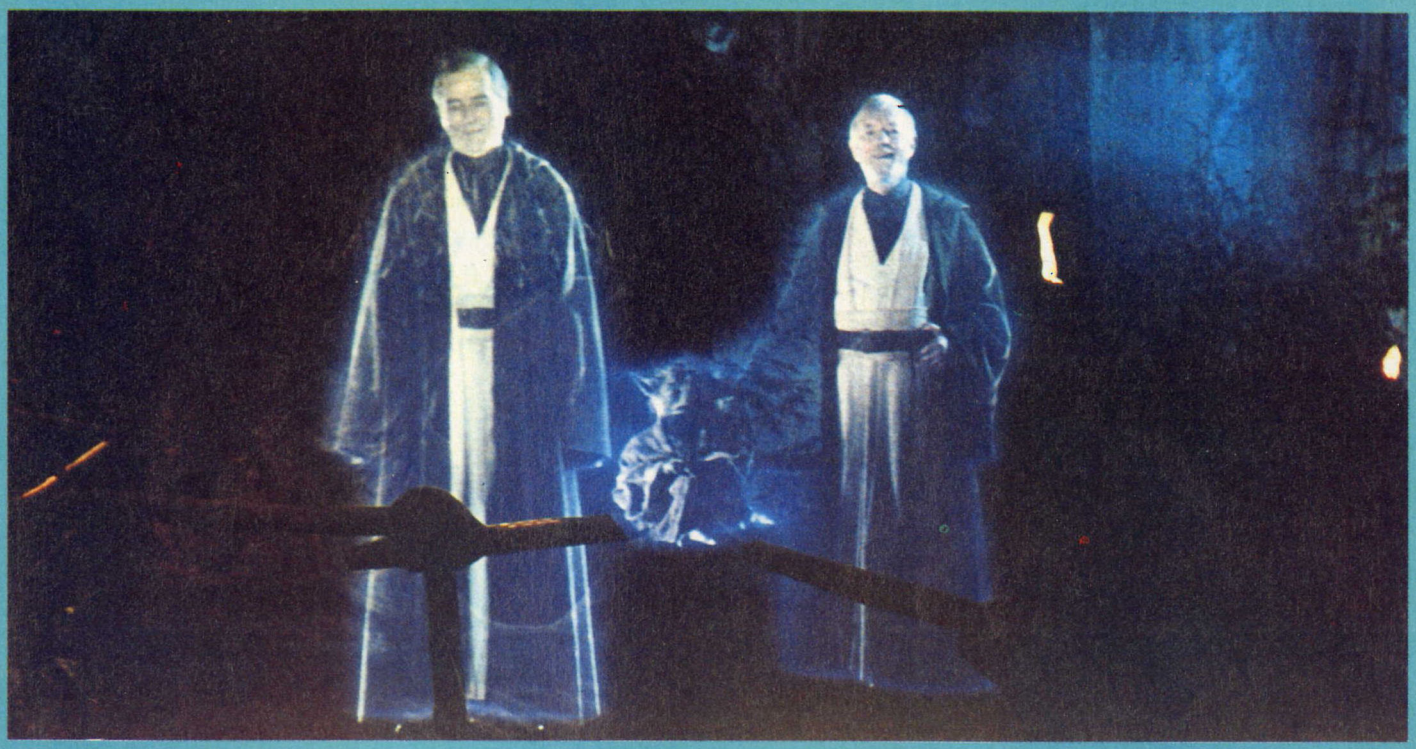
Das bringt uns zur nächsten Frage. Wir haben nämlich eine Vorankündigung gesehen, in der die Rede ist von einer „Piratenbiografie über George Lucas — mit dessen tatkräftiger Unterstützung". Wie ist das zu verstehen?

Zunächst mal ist es ausgesprochen ungewöhnlich, daß Lucas überhaupt an einem Projekt mitarbeitet, zu dem ihm keine Exklusivität zugesichert wird. Nun geht es in dem Buch aber hauptsächlich um ihn. Deshalb wird es auch als „wild" oder „nicht autorisiert" abqualifiziert. Lucas hatte allerdings absolut keinen Einfluß auf den Inhalt des Buches. Es enthält also auch Elemente, mit denen er nicht so ganz einverstanden ist. Doch vom Standpunkt der Genauigkeit her, unterstützt Lucas die Biografie voll und ganz. Er selbst wollte, daß die vielen Mißverständnisse und Ungenauigkeiten klargestellt wurden, die in den letzten Jahren über ihn publiziert worden sind. Mein Buch gab ihm Gelegenheit dazu. Die Tatsachen entsprechen der Wahrheit, auch wenn Lucas sie gern anders dargestellt hätte. Sie sind halt aus meiner Sicht geschrieben.

Bezieht sich das auf Fakten, die Lucas am liebsten gar nicht hätte drucken lassen?

Ich konnte von Anfang an seine gesamten Papiere einsehen, und mich über seine finanzielle und auch soziale Situation weitestgehend informieren. Folglich ist es mir egal, ob das Buch in Lucas Augen unerwünschte Details enthält.

Wenn man davon ausgeht, daß Lucas das amerikanische Kino ziemlich verwandelt hat, er aber im Grunde eigentlich recht jung ist —



Die Jedi-Ritter Anakin Skywalker, Yoda und Obi Wan Kenobi verabschieden sich von Luke...

meinen Sie nicht, eine Biografie über ihn sei ein wenig verfrüht?
Das beschäftigt mich seit meinen ersten Vorbereitungen zu **Sternenimperium**: Wie schreibt man eine erschöpfende Biografie über einen Mann, der erst 37 Jahre alt ist? Es stellte sich aber heraus, daß das Vorhaben gar nicht so schwierig werden sollte. Er hat zwar erst drei Filme gedreht, in Wirklichkeit aber sechs weitere produziert. Das liefert schon genug Material. Der Schlüssel zum Verständnis der Person George Lucas, seinem **Krieg der Sterne** und ganz besonders **American Grafitti** liegt in seiner Kindheit und Jugend. Von daher habe ich den Großteil meines Materials, dort gibt es Themen und Details im Überfluß, die später in Form und Inhalt seiner Filme wiederzufinden sind.
Wir haben den Eindruck, daß es schwierig gewesen sein muß, das gesamte biografische Material zu ordnen. Gab es dabei Probleme?
Überhaupt nicht. Zu meinem Glück ist Lucas in Südkalifornien aufgewachsen, zur Schule gegangen und hat bis heute fast sein gesamtes Leben dort verbracht. Meine einzige größere Reise war ein zehntägiger Aufenthalt am Drehort der **Jedi-Ritter** in England. Es war nur etwas aufwendig, alle Personen, die Lucas kennen und mit ihm arbeiten, aufzusuchen und um ihre Mitarbeit zu bitten. Es gab aber nur eine einzige Person, die es kategorisch ablehnte mitzumachen: Marvin Davis, Chef von 20th Century Fox. Alle anderen waren sehr kooperativ. Ich habe 85 Leute interviewt und mit Lucas selbst habe ich mich ca. 80 Stunden unterhalten. Das alles zusammenzufassen, zu raffen und Verbindungen herzustellen, und schließlich das Buch rechtzeitig fertigzustellen, war etwas problematisch.

Wie lange hat es insgesamt gedauert, vom Entschluß, das Buch zu machen bis zur Ablieferung der letzten Manuskriptseiten?
Ein Jahr. Ich habe das komplette Manuskript ein Jahr nach Unterzeichnung des Vertrages abgegeben. Während der ganzen Zeit arbeitete ich parallel dazu bei der Los Angeles Times. Das war zwar anstrengend, aber ich wollte dieses Buch einfach machen. Natürlich hat jeder Autor für sein Buch gern mehr Zeit, und einige Passagen würde ich heute ändern, was vielleicht ein wenig peinlich klingt. Im Großen und Ganzen bin ich aber damit zufrieden und glaube, daß mein Buch durchaus informativ ist.

Sein Erfolgsgeheimnis? Lucas' Geschmack ähnelt dem des Publikums in erstaunlicher Weise

Man weiß, daß die Produktionsgesellschaft „Lucasfilms" all ihre Projekte möglichst geheim hält. Hatten Sie keine Schwierigkeiten damit?
Das Vertrauen, das George mir entgegenbringt, ist die Basis meiner Beziehung zu ihm. Er weiß, daß ich über sein Leben genau und minutiös berichte, und kann sich sicher sein, daß ich mein Wissen nicht ausschlachte, also irgendetwas vulgär darstellen würde. Ob es sich nun um sein Privatleben oder die **Jedi-Ritter** handelte, ich mußte immer abwägen zwischen journalistischer Beurteilung und dem eventuellen Aufdecken gewisser Geheimnisse. Das war ein Teil des Vertrages. George selbst war offen und kooperativ. Schon vor der Fertigstellung der **Jedi-Ritter** hatte ich eine Fülle von Informationen, die ich nicht preisgeben konnte und wollte. Jetzt ist kein Thema mehr tabu!
Was ist Ihrer Meinung nach das Geheimnis von George Lucas Erfolg?
Lucas drückt sich selbst einen Stempel auf, indem er sich als „ganz gewöhnlichen Menschen" bezeichnet. Sein Geschmack ähnelt dem des großen Publikums in erstaunlicher Weise. Das Geheimnis seines Erfolges ist vermutlich, nicht Filme zu machen, die das Publikum lieben soll, sondern Filme, die ihm gefallen und in denen es sich amüsieren soll. Das ist ihm wichtig. Er war anfangs völlig erstaunt, daß seine Einstellung mit der von Millionen Zuschauern übereinstimmt. Seine plausibelste Erklärung dafür ist, er sei ein ganz normaler Mensch, mit ganz normalen Gefühlen, einer ganz normalen Kindheit und Jugend — also sei er eben normal wie alle anderen auch.
Wie aber erklären Sie sich, daß ein ganz normaler Mensch Filme macht, die in der ganzen Welt ein derart ungewöhnliches Echo finden?
Einer der Hauptgründe ist sicher, daß Lucas ein ziemlich schüchternes Kind war, dessen Persönlichkeit lange Zeit verborgen blieb. Er war mit einer unglaublichen Phantasie gesegnet, hatte allerdings nie Gelegenheit, sie auszutoben. Sie blieb ebenfalls unentdeckt. Als er an der Filmschule der Universität von Südkalifornien, USC, anfing, fand er plötzlich zum ersten Man die Möglickeit, seiner Phantasie Ausdruck zu geben. Er ist einer der wenigen Menschen, die das Glück haben, ein Ausdruckselement zu finden, das zu ihnen paßt, als sei es für sie erfunden worden. Sein Geschmack, sein Stil und die Faszi-

Rechts: Regisseur Richard Marquand (links) mit George Lucas beim Drehen. Das „Kontrollmonster" Lucas (rechts außen) bei den Waldaufnahmen in Redwood Forest, Kalifornien

nation von Fernsehen und Comics seit frühester Jugend gaben ihm einen bemerkenswerten Sinn für Bewegung und Grafik. Qualitäten, die er alle in seinen späteren Filmen nutzte. Fügen Sie dann noch seine ungeheure Phantasie hinzu und Sie haben **Star Wars**.

Wie erklären Sie sich, daß Lucas irgendwann aufhörte, bei Dreharbeiten selbst Regie zu führen und nach **Star Wars** *mehr die Position des Koordinators im Hintergrund einnahm?*

Zunächst einmal ist Lucas das, was man als „Kontrollmonster" bezeichnen könnte. Es ist für ihn absolut notwendig, über alle Dinge seines Lebens völlige Kontrolle zu haben, vor allem natürlich bei seiner kreativen Arbeit. Je länger die Filme werden — **Star Wars** war der erste Mammutfilm, an dem Lucas arbeitete — um so stärker hat er den Eindruck, daß ihm die Kontrolle entgleitet. Als er z.B. in England arbeitete, war er mit der Crew, die ihm die 20th Century Fox besorgt hatte, überhaupt nicht einverstanden. Sie war ihm nicht zuverlässig genug und so verringerte er die Zahl der englischen Mitarbeiter, um den Film, wie er meinte, schneller und billiger fertigstellen zu können.

Außerdem ist Lucas körperlich nicht sonderlich belastbar. Er nimmt seine Arbeit derart ernst, daß er nicht nur seelisch, sondern auch körperlich leidet, wenn etwas nicht so klappt, wie er es geplant hat. Während der Dreharbeiten zu **Star Wars** hat er seine Gesundheit buchstäblich ruiniert. Bei der Arbeit an den Spezialeffekten erlitt er einen Nervenzusammenbruch und eine Herzattacke. Er war sich, wie übrigens schon zehn Jahre zuvor, darüber klar, daß er sterben könnte. Seine Zusammenbrüche waren vermutlich ein Alarmsignal für ihn, denn er begriff, daß er sich nicht weiter zerstören dürfe. Während der Dreharbeiten zu **Jedi**, dem ihm liebsten Teil seiner Trilogie, sah er sich einmal ein paar Muster über Spezialeffekte an. 92 Drehtage lagen noch vor ihm, und er meinte: „Brauche ich den ganzen Kram wirklich? Ist mein Leben nicht schon kompliziert genug?"

Glauben Sie, daß sein unbedingter Wille, alles kontrollieren zu müssen, die Art beeinflußt, wie er seine Mitarbeiter behandelt? Sie sagen z.B., daß ihm die Crew zu **Star Wars** *überhaupt nicht gefiel.*

Lucas macht sich seit seiner Schulzeit nicht sonderlich viel aus sogenannten Freunden. Seine Frau Marcia, die übrigens Cutterin ist, ist seine einzige Mitarbeiterin und Vertraute. Sie hat den Schnitt von **Star Wars** geleitet, das brachte ihr einen Preis. Für **Imperium** und **Jedi** bekam sie respektable Kritiken. Sie ist seine beste Freundin. Ihre Freunde stammen aus gemeinsamen Studientagen: John Milius, Steven Spielberg, Willard Huyck und Gloria Katz. Sie bilden den engsten Freundeskreis, auf den Lucas sich verläßt. Sie sind die Einzigen, mit denen er Filmmuster diskutiert. Ohne sie wäre Lucas komplett verloren, ihre Meinung ist die einzige, die zählt.

Betrachtet man diese Freundschaften, die während der Studienzeit geknüpft wurden,

> **M**it der Vollendung der Trilogie hat er einen Schlußpunkt unter das gesetzt, was ihn zehn Jahre beschäftigte

scheint es, daß in der kurzen Zeitspanne von drei oder vier Jahren gleich mehrere wichtige Regisseure fast gleichzeitig debütierten. Wie erklären Sie sich das?

Genausogut könnte man erklären, warum sich F. Scott Fitzgerald, Ernest Hemingway und Gertrude Stein letztendlich während der 20er Jahre in Paris getroffen haben. Man kann das als glückliches Zusammentreffen bezeichnen., Es gibt sicher gewisse Faktoren, die ein solches Zusammentreffen, diese Anhäufung von Talenten an der USC bestimmt haben. Da ist. z.B. der Vietnam-Krieg. Viele junge Leute fingen damals an zu studieren, um nicht eingezogen zu werden. Vielleicht hätten sich Lucas und seine Freunde sonst auch nicht ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt getroffen. Lucas speziell fürchtete sich davor, eingezogen zu werden, da er an Diabetes litt. Und ich wage es zu bezweifeln, ob der Cineast George Lucas den Krieg überhaupt lebend überstanden hätte.

Ein anderer Grund ist meiner Meinung nach der, daß es sich hier um die erste Generation handelte, die zuhause vor dem Fernseher abgesetzt wurde. Lucas' Familie kaufte sich einen Apparat als der Junge zehn war. Kurz darauf war der Kleine fernsehsüchtig und verbrachte seine ganze Freizeit vor der Mattscheibe. Es handelte sich hier also um eine Generation, die anfangs mit dem Radio aufwuchs und dann zusätzlich auch noch bewegte Bilder vorgesetzt bekam. Ich glaube, daß das einen entscheidenden Einfluß auf diese Generation hatte, und schließlich für einige auch sicher der Beweggrund war, Filmemacher zu werden.

Nach dem unglaublichen Erfolg von **Star Wars** *schien es, als leide Lucas irgendwie. Glauben Sie, er hatte das Gefühl, etwas verloren zu haben?*

Ja, Natürlich ist es äußerst schwierig, mit jemandem Mitleid zu haben, der 70facher Dollar-Millionär ist und der ganz offensichtlich seine größten Ziele im Leben erreicht hat. Mit der Vollendung seiner Trilogie hat er hinter das, was ihn die letzten zehn Jahre beschäftigt hat, einen Schlußpunkt gesetzt. Er konnte natürlich auch nicht verhindern, daß er während dieser Dekade ein Stück Herz verlor. Überdies hat er wenig Zeit für seine Frau und die kleine Tochter gehabt, die bald zwei Jahre alt wird. Lucas hat zuweilen den Eindruck, aufgrund seiner Besessenheit in Sachen **Star Wars** einen Teil seines Lebens verpaßt zu haben. Das Geld und der Ruhm, die folgten, ließen ihm ebenfalls keine Ruhe. Ich glaube, daß Erfolg immer seinen Tribut vorweg fordert, auch wenn der Grad von Neid, den der Erfolg zwangsläufig nach sich zieht, relativ gering ist. Man muß den Preis zahlen. Ich möchte nicht „faustisch" wirken, aber ich glaube, daß Lucas für seinen Ruhm, Erfolg und Glück teuer bezahlt hat.

Glauben Sie zurückblickend, daß er die Dinge anders angegangen wäre, hätte er mehr Muße gehabt?
Er würde Ihnen mit „Ja" antworten. Ich dagegen bezweifle das. Ich glaube, daß **Star Wars** ein genauso wichtiger Film war wie **American Graffiti**, weil beiden einen Teil seiner selbst auf Film gebannt darstellen. Wenn **Graffiti** seine Jugend widerspiegelt, so ist es bei **Star Wars** seine Kindheit. Seine Nachmittage und Abende verbrachte er vorm Fernseher, um sich **Flash Gordon, Don Winslow of the Navy** und all die anderen Comic-Serien anzuschauen. In **Star Wars** arbeitete er seine Kindheitseindrücke so auf, wie er's für richtig hält. Ich bin überzeugt davon, daß, hätte ihn jemand gezwungen **Star Wars** aufzugeben, bevor er seinen ersten Film realisiert hatte, er hätte das jahrelang bereut. Ich bin nicht sicher, ob er überhaupt anders hätte handeln können. Wenn man gewisse Dinge anfängt, dann zahlt man für die Konsequenzen. Es gibt immer Fragen, die unbeantwortet bleiben. Ich glaube aber, daß Lucas in seinem Rahmen das machen konnte, was er wollte.
Zeigt er die gleiche Begeisterung für die Serie **Indiana Jones**?
Überhaupt nicht. Emotional hat er sich von diesem Filmen weit entfernt. Die Idee gefiel ihm; und darüber hat er nachgedacht. Er begann das Projekt mit Phil Kaufmann, und führte es dann mit Spielberg fort. Er zeigte seinen und Spielbergs Kindern erste Ausschnitte zur Probe. Als Produktionschef ist er hauptsächlich an den Drehorten, um bei Spielberg zu sein, ihn moralisch zu unterstützen und seinen Optimismus zu stärken. Harrison Ford ist als Hauptdarsteller für nur eine weitere Folge vorgesehen. Ich könnte mir jedoch vorstellen, daß die Serie auch weiterhin fortgesetzt wird. Ich glaube, Lucas sieht die **Indiana Jones**-Serie lieber, als daß er sie dreht.

Es gibt noch sechs weitere Filme, die sich als Vorgeschichte und Fortsetzung um die Star-Wars-Saga ranken. Glauben Sie, daß diese Projekte je verwirklicht werden?
Die Wahrscheinlichkeit ist gering. Gar nicht mal, weil er der Geschichten überdrüssig ist oder weil die ständig steigenden Kosten es immer schwieriger machen, mit den Filmen überhaupt Geld zu verdienen. Das ist angesichts der Einspielsumme von **Star Wars III** im ersten Jahr des Erscheinens lächerlich. Aber der erste Film kostete 11,5 Millionen Dollar, der zweite, der Drehzeit und Etat überschritt, kostete Lucas persönlich 36 Millionen Dollar, und die Gesamtkosten des dritten Teils sind — auch wenn Lucasfilms das nicht zugeben will — auf 40 Millionen geklettert. Lucas erklärte mir, daß ein weiterer Film 80 Millionen Dollar kosten würde, eine Summe, die er irrsinig findet. Er arbeitet zwar stets mit veränderten technischen Effekten, die er aufgrund der Erfahrungen immer wieder verwenden kann, aber ich glaube, er würde am liebsten ganz neue Techniken entwickeln und perfektionieren. Er wartet, bis die Technik seiner Phantasie entspricht, und wenn das der Fall ist, könnte es tatsächlich eine weitere Folge geben.
Was ist seine momentane filmische Leidenschaft?
In gewisser Weise hält er sich vollkommen zurück. Er ist jetzt an einem Punkt zur Zeit seiner Studienjahre zurückgekehrt. Er möchte ganz persönliche Filme machen, ziemlich kurze und im Grunde etwas, das vermutlich einige Leute heftig ins Grübeln bringen wird. Er nennt das die filmische Entsprechung eines intimen Tagebuchs, in dem er sehr persönliche Aussagen macht. Wenn man Genaues erfahren will, zuckt er nur mit den Schultern, und ich glaube, er kann darauf auch gar nicht antworten. Ich persönlich finde das, wie auch ein Großteil seiner Freunde, ein wenig traurig. John Milius sagte mir mal: „Ich frage mich, ob George je einen Erwachsenenfilm machen kann." Das ist das, was übriggeblieben ist, das Erwachsensein. Vermutlich würde das sein interessantester Film, und ich hoffe, daß er ihn eines Tages dreht.
Wie würden Sie George Lucas charakterisieren?
In gewisser Weise ist er inzwischen endlich etwas reifer geworden. Er ist nachgiebiger geworden und kann mit anderen wesentlich besser umgehen. Dennoch ist er ein zurückhaltender Mensch, reserviert und kühl, dem es immer noch schwerfällt, mit anderen warm zu werden. Er steckt voller Widersprüche, wie z.B. diese Scheu einerseits und die ausufernde Phantasie andererseits. Er ist Angestellten und Mitarbeitern gegenüber unglaublich großzügig. So teilte er mit ihnen den Gewinn von **Star Wars II**. Andererseits macht er Dinge wie dies hier: Wir waren mit mehreren Leuten essen, jeder zahlte für sich, und als die Rechnung kam legte ich drei Dollar auf den Tisch. Prompt machte er mich darauf aufmerksam, daß das 13 Cents zu wenig seien. Ich respektiere und bewundere ihn, aber ich kann nicht behaupten, daß ich mich ihm sehr nahe fühle. Und doch sagte er mir mal, daß er sich mit mir unterhalten habe, wie mit niemandem zuvor, daß er sich mir sehr nahe fühle. Ich glaube, daß es gerade diese Widersprüche sind, die das Interessante und das Faszinierende an George Lucas ausmachen.
Haben Sie weitere Projekte geplant?
Ich möchte eine Biografie über Spielberg schreiben und zwar mit ihm zusammen. Im übrigen werde ich ein Buch über die Geschichte des Films schreiben, das aber nicht so trocken und langweilig werden soll, wie die meisten Publikationen bislang. Wir werden sehen...

STERNENIMPERIUM — Der Weg zu den Wundern von Morgen, George Lucas: Sein Leben und seine Filme, von David Pollock, erscheint im Verlag Monika Nüchtern, München

Über die Spezialeffekte bei „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“

Versteckt im Herzen der grünen Hügel von San Raffael/Kalifornien befindet sich eine Rebellenlager, das mächtiger ist als das des Wüstenplaneten Tattooine. Hier, auf einem riesigen Industriegelände, befinden sich die Werkstätten von Industrial, Light and Magic, kurz I.L.M.

Jedi war ein Projekt unvorstellbaren Ausmaßes“, gibt Tom Smith zu. Er ist Vizepräsident von I.L.M. „Wir haben über zwei Jahre daran gearbeitet. Insgesamt haben wir 517 Folgen von Spezialeffekten anfertigen müssen, die 1500 unterschiedliche Elemente enthielten; damit sind die einzelnen Bilder gemeint, die für einen Szenenablauf notwendig sind. Trotz dieser recht beachtlichen Zahl an Aufgaben haben wir aber nie die Qualität der Arbeiten außer acht gelassen. Selbst wenn nur bei zwei Szenen ein Fehler unterlaufen wäre, hätte das Publikum es möglicherweise bemerkt. Wir wollten einfach nicht, daß die Leute aus der Vorstellung gehen und sagen: „Hast du die komischen Schattenlinien um Darth Vader gesehen? Wir haben den Ehrgeiz, immer das Beste zu liefern. Also vermeiden wir Fehler. Wir wollen auf jeden Fall besser als die Konkurrenz sein und besseres bringen als das, was wir bisher gemacht haben.“

Die I.L.M. wurde in den 70er Jahren gegründet. Dort entstanden die wundervollen Bilder von **Star Wars**. Unter der Leitung von John Dykstra entwickelte das Unternehmen ungeheure Dynamik und Erfindungsgeist. Die Trickkameras konnten derart vielfältig eingesetzt werden, daß beim großen Kampf um den Todesstern völlig neue Blickwinkel entstanden. Nach **Star Wars** folgten die Spezialeffekte für **Kampfstern Galactica**, anschließend ging es an die Vorbereitungen für **Das Imperium schlägt zurück**. Zu diesem Zeitpunkt verließ Dykstra die Gesellschaft, um sein eigenes Unternehmen zu gründen mit Namen „Erdferne“. Die I.L.M. zog danach von Los Angeles in den Norden von San Francisco.

In den drei Jahren, in denen das **Imperium** alle Kassenrekorde brach, realisierte die I.L.M. die Spezialeffekte für **Jäger des verlorenen Schatzes**, **Drachentöter**, **Poltergeist**, **Star Trek II** und **E.T.**. Jetzt, nach der Fertigstellung der Effekte für den Endkampf der Macht mit Darth Vader und dem bösen Imperium, ist der Ring fast geschlossen. „In fast allen Filmen muß man Kompromisse schließen“, fährt Smith fort, „das Wichtigste ist nur zu wissen, welche Opfer man bringen will und was man partout nicht aufgeben will. Auf diesem Gebiet ist George Lucas der geschickteste Mensch, den ich kenne. Er sieht den Schnittzusammenhang unheimlich schnell, und bemerkt schon beim ersten Anschauen Einzelheiten, die andere erst bei einer zweiten, langsameren Vorführung bemerken. Außerdem weiß er ganz genau, wann die Qualität ausreicht, denn die Zuschauer im Kino bekommen eine kleine Ungereimtheit, die uns wahnsinnig macht, nicht mit. Lucas entscheidet dann schnell: „Gehen wir zur nächsten Einstellung.“

George hat die seltene Fähigkeit, Dinge objektiv beurteilen zu können. Das ist bei einem Regis-

Meisterhaft von Frank Oz geführt: Yoda, der Jedi-Meister (gegenüberliegende Seite). Rechts: Das Rancor-Monster wirkt wie eine Mischung aus Kartoffel und Kröte. Unten: Entwurf für den AT-ST des Imperiums

seur selten. Die meisten sind nicht mehr in der Lage, ihr Werk beurteilen zu können, und sehen es eher als einen Teil ihrer selbst. George sieht seine Filme mit den Augen des Zuschauers, der sie zum ersten Mal anschaut."

Für die „Jedi-Ritter" stellt die I.L.M. mehr als 150 Leute ein, von denen die meisten täglich zwölf Stunden arbeiteten, sechs Tage pro Woche und das ein ganzes Jahr lang. Mit ihren 14 Abteilungen ist I.L.M. die in Spezialeffekten bestentwickelte Firma der Welt; dank ihres Informatik-und Datenspeicherungs-Systems kann jeder jederzeit nachprüfen, in welchem Entwicklungsstadium die Szenen sind oder welche Skizze sich gerade wo in der Produktion befindet. Wir wollen immer auf dem neuesten Stand der technischen Entwicklung sein. Aber davon ganz abgesehen,ist die Kreativität der Crew das Wichtigste bei uns. Es ist uns gelungen, ziemlich außergewöhnliche Leute zusammenzubringen, die Lucas im Grunde alle vereint. Er schafft es, sie zu verbinden. Er ist der eigentliche Verantwortliche für alle Spezialeffekte. Für diesen Film waren offiziell drei Personen verantwortlich, die auch alle ihren Spezial-Effekt-Oscar dafür nach Hause getragen haben — falls er nicht gestohlen wurde. George ist aber derjenige, der auch noch diese Oscars verdient hätte. Er sieht sich jeden Morgen den Arbeitsplan an, checkt Entwürfe oder Bauanweisungen für die Raumschiffe. Vor Drehbeginn prüft er jedes einzelne Schräubchen. Wenn die Spezialeffekte abgedreht sind, sieht er sich alle Muster an, bringt Struktur rein und entscheidet was gebraucht wird. Jeder Mitarbeiter bei I.L.M. hat großen Freiraum, aber die eigentlichen Entscheidungen trifft er.

„In den Reportagen über uns, versucht man immer zu betonen, wer welche Rolle spielt. Alles jedoch, was wir machen ist das Ergebnis einer Teamarbeit. Die Voraussetzungen für die Verwirklichung einer Idee werden in der Gruppe geboren, wobei Lucas der fördernde und entscheidende Chef dieser Gruppe ist. I.L.M. besteht aus einer riesigen Gruppe von Menschen, die für die Farben aus der Palette von George Lucas lediglich die Grundierung liefern." I.L.M. produziert den Kinozauber und die Illusion, die den Zuschauer in eine andere Welt entführen sollen. Die Büros sind voll mit Skizzen, Abbildungen und Modellen, die zeigen, welche Talente hier arbeiten, was machbar ist. Das I.L.M-Signet zeigt einen Zauberer, der über dem Räderwerk der Technologie steht und das Licht aufleuchten läßt. Es symbolisiert die Quelle seiner Inspiration und seiner Aktivitäten perfekt: Kunst im Verbund mit der Wissenschaft.

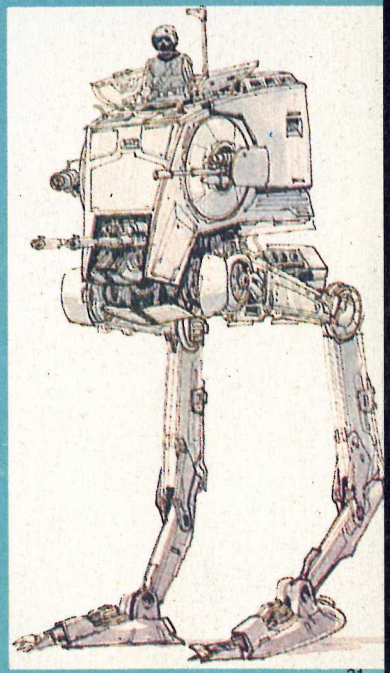
„Wir stellen Träume her, die die Leute nach Verlassen des dunklen Theaters weiter träumen können", erklärt uns Smith. „Wir haben den Ehrgeiz, die verrücktesten Träume wahr werden zu lassen und Visionen herauszuarbeiten."

Die **Jedi-Ritter** war für die I.L.M. die bisher größte Herausforderung. Die geforderten Spezialeffekte waren so kompliziert wie noch nie. Die Szene des Weltraumkampfes, dieser epische Moment, der die ganze letzte halbe Stunde des Films einnimmt, setzt sich aus Hunderten von Einzelbildern zusammen.

Kevin Ralson erklärt: „Jedes einzelne Bild dieser Sequenz ist vollgestopft mit Details wie Raumschiffen, Laserstrahlen, Planeten und Explosionen, und alles muß separat gefilmt werden, eins nach dem anderen. Wenn jedes einzelne Teilchen gefilmt ist, muß es nach einem bestimmten Plan zugeordnet werden. Das ist die Hauptarbeit der Kopierabteilungen; dieser Vorgang klappt nicht ohne ständige Überprüfung, d.h. man muß sich pausenlos vergewissern, daß Aktion und Bewegung sich genau wie geplant abspielen, und daß jedes Element in dem Teil des Bildes sitzt, der für ihn vorgesehen war. Das dauert stundenlang. Je mehr Elemente der Ablauf enthält, desto mehr Zeit beansprucht das Zusammensetzen.

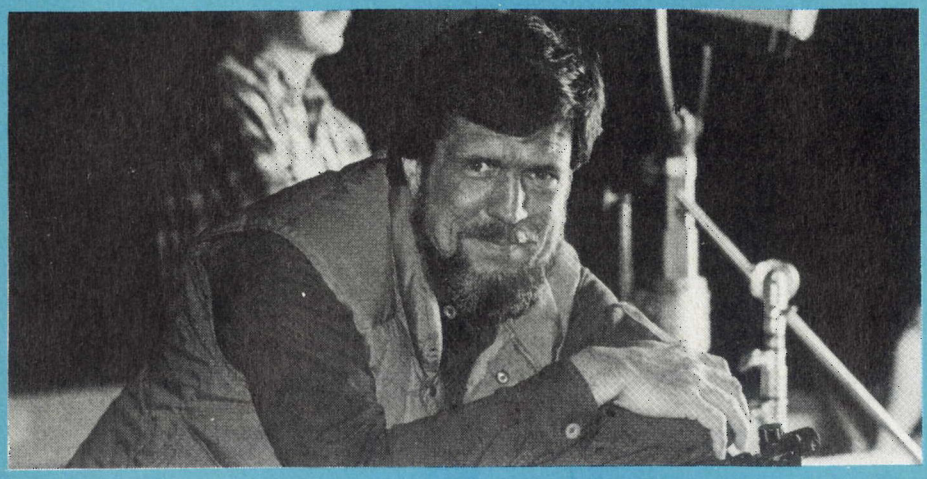
Der komplizierteste Ablauf im **Imperium** setzte sich aus 23 verschiedenen Einzelelementen zusammen, die alle in ein und dasselbe Bild geordnet werden mußten. Bei **Jedi-Ritter** wuchs die Zahl der Einzelelemente für ein Bild auf über 60 an... Es dauerte über zwei Wochen, bis dieses Bild endgültig im Kasten war. Das Aufwendigste, was von I.L.M. je verwirklicht wurde. Auf der Leinwand sind das nur zwei Sekunden..."

Es dauerte über zwei Wochen bis das Bild endgültig im Kasten war... Auf der Leinwand sind das nur zwei Sekunden...



TELE
MATCH

Die Interviews



Richard Edlund

Richard Edlund, dem wir die Spezialeffekte von **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** verdanken, in Zusammenarbeit mit Dennis Muren und Ken Ralston, ist seit zwanzig Jahren Kameramann. Bevor er zum ersten Male mit der Macht in **Star Wars** zu tun hatte, arbeitete er an Spezialeffekten, die uns heute primitiv anmuten, so für die Fernsehserien **The Twilight Zone**, **The Outer Limits** und **Star Trek**

Unter der Leitung von John Dykstra 1975 war Edlund Kameramann bei den Spezialeffekten von **Star Wars**. Als Folge dieser ersten Zusammenarbeit arbeitete er bei **Kampfstern Galactica** und **China Syndrom** mit, bevor ihm die Leitung der Spezial Effekte bei **Das Imperium schlägt zurück** übertragen wurde.

Der Zenbuddhist Edlund unterstreicht mit Nachdruck, daß er kein Fan von Science Fiction oder Fantasy ist. Aber er überwachte die Spezialeffekte von **Jäger des verlorenen Schatzes** und **Poltergeist**.

In dem Film **Jedi** *waren Sie vor allem verantwortlich für die Fliegenden Boote und für das Wüstenfahrzeug auf „Tatooine" sowie für die Sequenzen im Tunnel auf dem Todesstern. Was hat Ihnen dabei am meisten Schwierigkeiten bereitet?*

Jedes Bild dieser verschiedenen Sequenzen stellte eines Herausforderung dar! Was die Spezialeffekte auf dem Todesstern betrifft, so gab es da eine Verfolgungsjagd durch sehr enge Tunnel, und alle Augenblicke mußten wir uns damit herumschlagen, den Rhythmus, Maßstab und Blickwinkel jeder Einzelaufnahme einzuhalten... mehr als 70 verschiedene Einstellungen. Die Bilder von „Tatooine" waren alles andere als einfach zu bekommen, denn es ist sehr schwer, in der Wüste zu drehen. Zunächst spielt sich alles unter blendender Sonne ab, an Orten, die die Leute bereits aus Abbildungen in GEO kennen, wenn sie nicht sogar selbst schon einmal dort waren. Und weil dieser Hintergrund den meisten Zuschauern sehr vertraut ist, kann man davon ausgehen, daß ein Kind von zehn Jahren die geringsten Fehler entdecken würde. Nun gut, man könnte versuchen, dem Publikum zu erklären, wieviel Mühe man sich bei der und der Aufnahme gemacht hat, aber das würde nichts bringen, weil den Zuschauer nur interessiert, was auf der Leinwand vorgeht. Und wenn man ihn hinter die Kulissen blicken ließe, wäre unsere Aufgabe, Illusionen zu schaffen, verfehlt.

Erklären Sie uns einige Techniken, mit denen das Zentrum des Todessterns gedreht wurde.

Wir haben Tunnel in verkleinertem Maßstab gebaut, die sich über ein Terrain von der Größe eines Fußfallfeldes erstreckten und diese dann mit Hilfe fernbedienter Kameras abgefilmt. Wir mußten drei Arten von Tunnels bauen, und jeder dieser Tunnel wurde auf unterschiedliche Weise beleuchtet und aufgenommen. Grob gesagt: Die Kameras drangen in die Gänge ein, und mit fortschreitender Bewegung klappten wir die Seitenwände weg. Es war langwierig und auch langweilig: Wir drehten mit einem Bild pro Sekunde und gingen etappenweise vor. Es sollte viel mehr Bewegung sein als in der Szene der Jagd durch die Tunnel von **Star Wars**, und wir stellten uns vor, wie Raumschiffe aus dem Innern des Todessterns auftauchen. Na ja, die Realisierung hat uns ganz schön aufgehalten...

Aber warum haben Sie den gesamten technischen Stab bis nach Yuma geschafft, mitten in die Wüste von Arizona, um die „Tatooine"-Sequenzen zu drehen?

Zuerst war ich hingefahren, um Hintergründe zu fotografieren, die wir dann später als Fonds für die Fliegenden Boote oder das Wüstenfahrzeug verwendet haben. Und dann befand sich der gesamte Stab im Buttercup Valley, dort, wo früher schon der Film **Beau Geste** (1939) gedreht worden war. Damals zögerten die Produzenten nicht, ganze Zeltlager für Tausende von Komparsen zu errichten. Das war es, wovon George Lucas manchmal bei den Dreharbeiten träumte, und er sagte sich die ganze Zeit: „Ja, das war noch Kino!"

Eines der Probleme, die wir hatten, bestand darin, daß Tausende von Buggies und Jeeps die Sanddünen durchpflügten. Also untersagten wir jeden Verkehr in dem Gebiet, in dem wir arbeiteten und ließen Wachposten mit Geländemotorrädern oder vierradgetriebenen Fahrzeugen herumfahren. Sie sollten keinen durchlassen. Aber genau in dem Moment, in dem wir in eine Richtung drehten, tauchte prompt einer von ihnen im Bild auf und verdarb die Aufnahme.

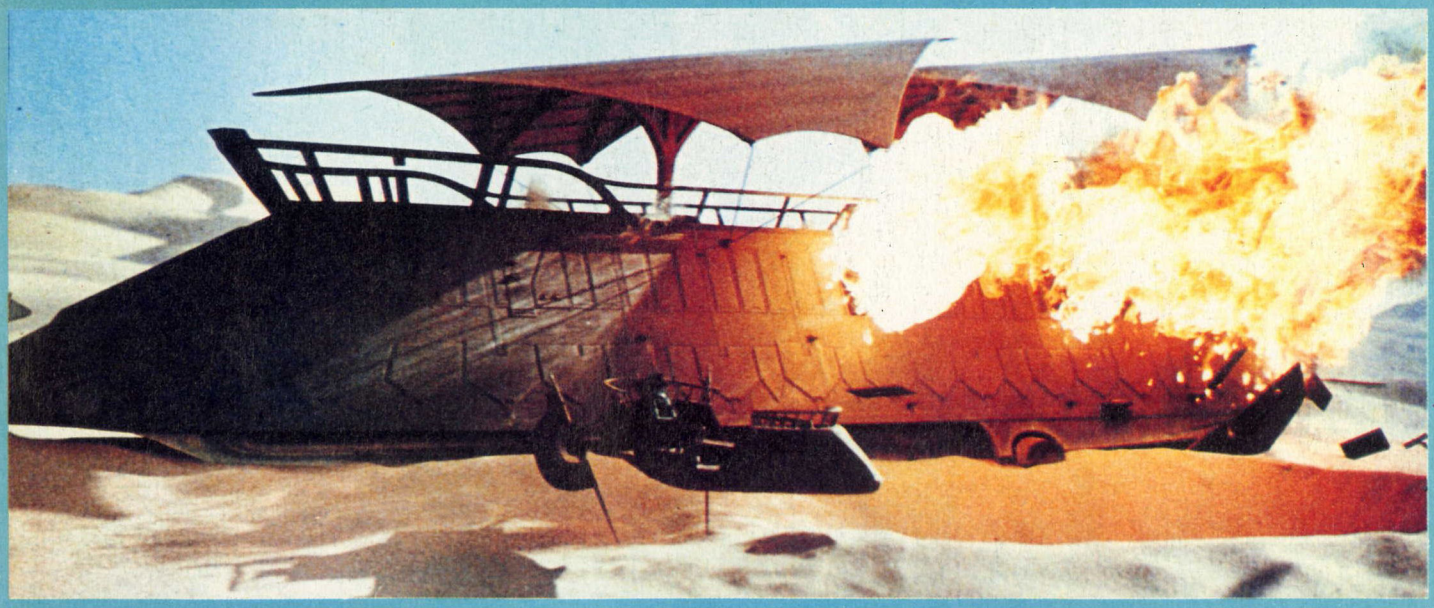
Einmal mußte ich Aufnahmen von unberührtem Wüstensand machen. Die einzige Chance hatten wir nach einem Sandsturm. Wir warteten ab und filmten die Dünen im Morgengrauen, bevor wieder die Buggies und Motorräder kamen und uns mit Reifenspuren einen Strich durch die Rechnung machten.

Die Einstellungen von Lukes Fahrzeug in **Star Wars** *waren zuerst sehr kurz, und danach wenig überzeugend. Was machte Sie bei den* **Jedi-Rittern**, *als es darum ging, Fahrzeuge durch die Wüste gleiten zu lassen?*

Es ist ein altes Prinzip bei Special effects: Dauert eine Einstellung zu lange, egal ob nun eine Kaffeetasse die Leinwand überquert oder ein Raumschiff explodiert, wird das Publikum immer anfangen, sich zu fragen, wie das wohl gemacht worden ist. Daran sollte man stets denken, wenn man Special effects macht, und um zu bestimmen, wie lange eine Einstellung stehen soll, setzt man immer Zeitdauer und Qualität der Aufnahme zueinander in Beziehung. In **Star Wars** mußten wir uns damit begnügen, nur eine oder zwei Einstellungen lang das Hovercraft zu zeigen, gerade genug, um eine Idee davon zu geben. Seitdem haben wir viel dazugelernt, und die Matte-Technik ist seitdem sehr viel weiter entwickelt worden; heute können wir kleine Schiffe eine Viertelstunde lang herumfliegen lassen, ohne daß uns jemand in die Karten schauen kann.

Die ersten Seiten vom Drehbuch der **Jedi-Ritter**, *die man Ihnen zu lesen gab, waren unvollständig; es fehlten einige wichtige, geheime Seiten, um den Überraschungseffekt zu garantieren. Hat Sie das bei der Arbeit mit den Spezialeffekten nicht behindert?*

Als ich das Drehbuch las, ahnte ich wohl, daß ein paar Seiten „falsch" sein mußten, aber im großen und ganzen stand die Sache und man konnte der Handlung gut folgen. Zu dem Zeitpunkt hatten wir ja bereits zwei Filme der **Star Wars**-Geschichte hinter uns. Wir wußten, was George Lucas wollte, und das erleichterte die Aufgabe, wenn man es zum Beispiel mit einem Film wie **Poltergeist** vergleicht. In diesem speziellen Fall mußten wir ständig mit den Special effects improvisieren, im Gleichklang mit der Entwicklung der Handlung. Auch wenn wir bei den **Jedi-Rit-**



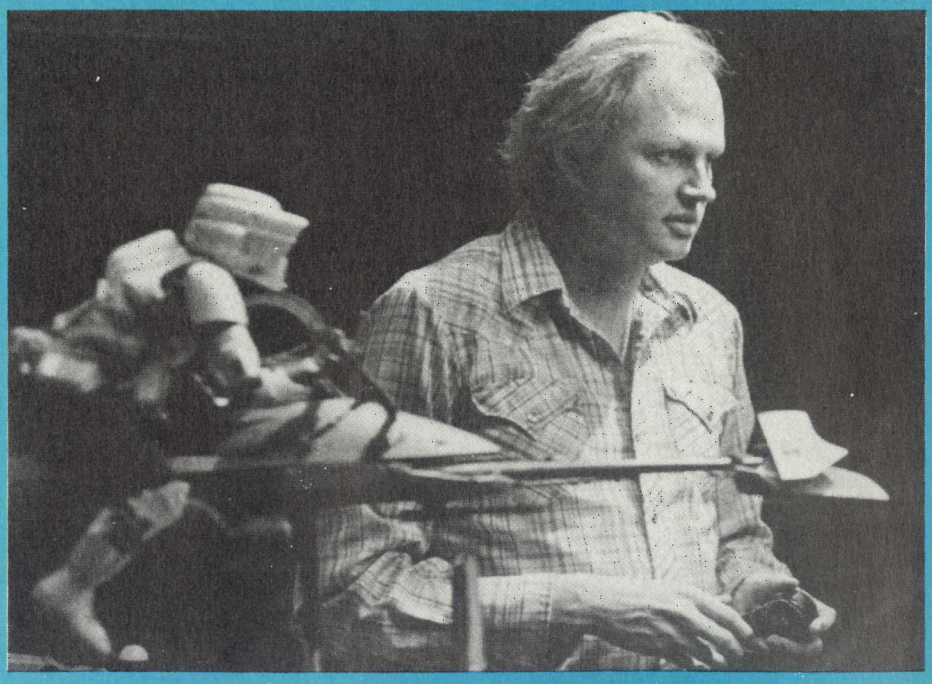
Zu den gelungensten Trickaufnahmen bzw. Specialeffects in „Jedi" gehört die Fahrt mit Jabbas Sandgleiter.

tern nicht jedes Detail der Geschichte kannte, so war uns hier jedoch mindestens das **Star Wars**-Universum vertraut. Es war also nicht so kompliziert.

Jedes Jahr kommen neue Filme heraus, die keine andere Absicht haben, als das Publikum mit immer neuen, immer perfekteren Spezialeffekten zu überfluten. Fürchten Sie nicht, daß das, was Sie heute machen, morgen schon besonders überholt wirkt?
Kein Film wird jemals perfekt sein, und Filme mit Spezialeffekten haben immer ihre Unstimmigkeiten, Brüche in Form von Einstellungen, über die man zumindest streiten kann. Auf der anderen Seite überzeugen die schönsten und ausgefeiltesten Spezialeffekte heute noch die Zuschauer, und morgen wirken sie enttäuschend. Aber wenn man eine Episode aus einem klassischen Film heute ansieht, **Buck Rogers** zum Beispiel, da sieht man deutlich, wie der Hintergrund auf Walzen abgerollt wird, und die Raumschiffe wackeln. Man darf nicht vergessen, daß das, was heute überholt erscheint, früher das Feinste ausgefeilter Exotik und Futuristik darstellte. In zehn Jahren empfindet das junge Publikum **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** vielleicht als nicht mehr dem neuesten Stand der Technik entsprechend, aber ein Klassiker wird darum doch bleiben, so wie **King Kong** oder **Der Krieg der Welten**.

Nach **Star Wars I** *(1977) hat man George Lucas gefragt, welche Note er auf einer Rangskala von zehn den Spezialeffekten einräumt. Er hat gesagt, daß er ihnen 3 1/2 zubilligen würde. Beim Start von* **Das Imperium schlägt zurück** *hat man Sie dasselbe gefragt, und Sie haben dem Film 6 1/2 gegeben. Wieviele Punkte verdient Ihrer Meinung nach* **Die Rückkehr der Jedi-Ritter**?
Meiner Meinung nach sind die Effekte von **Jedi** besser als die der zwei vorangegangenen Filme, aber ich gäbe ihm trotzdem keine zehn Punkte, weil ich sonst meine Rente beantragen könnte!

Dennis Muren



Dennis Muren, Mitarbeiter von Richard Edlund und Mitverantwortlicher für die Spezialeffekte von **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** war noch in der Grundschule, als er zum erstenmal mit Spezialeffekten experimentierte.

Seinen ersten Spielfilm, **Equinox**, in 16 mm, drehte er als Gymnasiast. Dieser Film zeigte, welches Animations- und Regie-Talent Dave Allen hatte. Seit Anfang der 70er Jahre arbeitete Dennis Muren mit Charles Cahill und drehte mit ihm zwei Lehrfilme über das Universum. Darauf folgten **Flesh Gordon**, **Willy Wonka and the Chocolate Factory** und eine große Anzahl TV-Spots für die Cascade Picture. Dennis Muren war Aufnahmetechniker im zweiten Kamerateam bei **Star Wars**. Danach arbeitete er als Spezial-Effekt-Techniker bei **Unheimliche Begegnung der 3. Art**. Als die ILM sich in Kalifornien niederließ um die Spezialeffekte für **Das Imperium schlägt zurück** auszuarbeiten, stieg Muren ein. Er hat die Gesellschaft nicht mehr verlassen. Beim **Jäger des verlorenen Schatzes** war er ebenso dabei wie bei **E.T.**. Als Verantwortlicher für die Spezialeffekte bekam er seinen dritten Oscar.

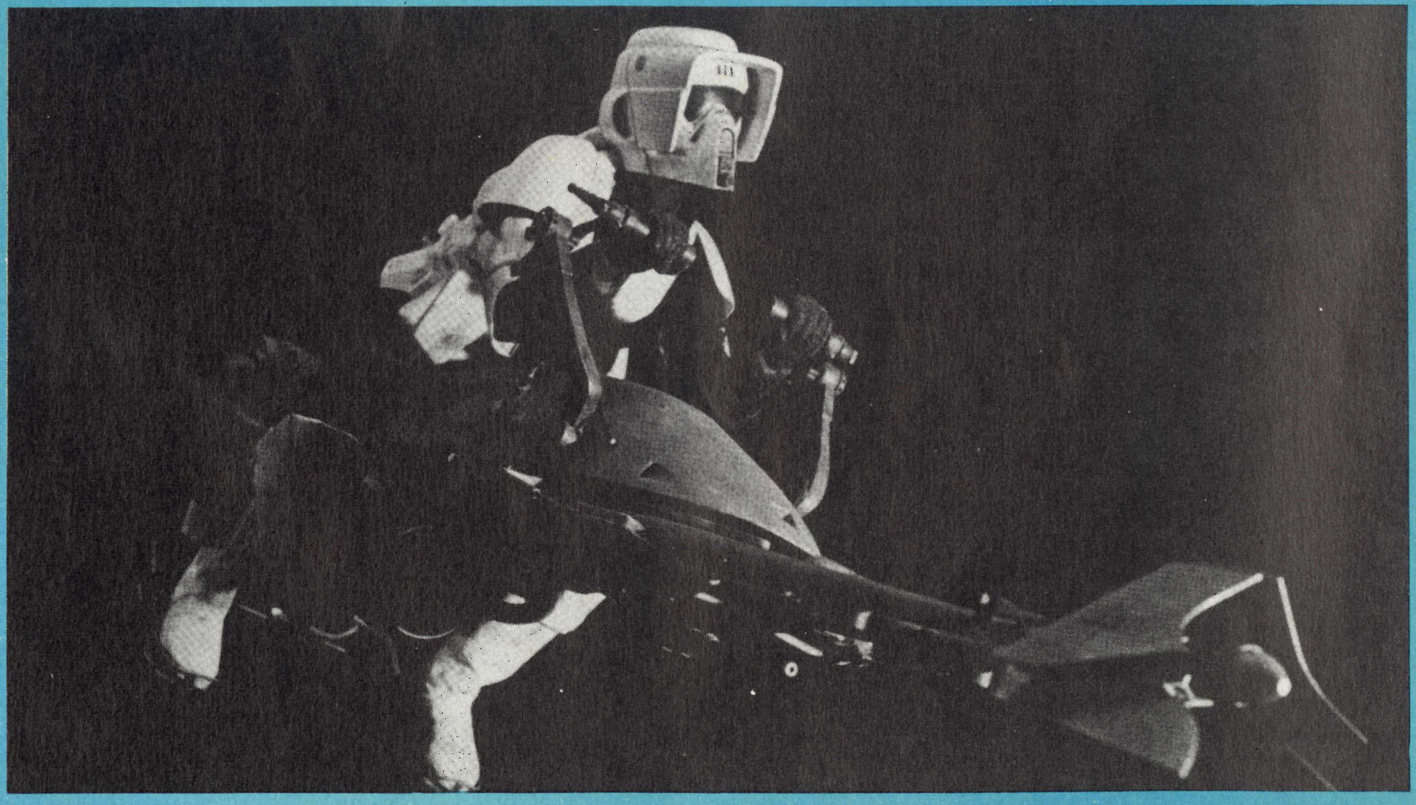
Bei **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** war Muren für die Speeder Bike Sequenzen sowie für die Kreatur in der Grube von Rancor verantwortlich. Er überwachte ebenfalls die Kampfszenen auf dem Mond Endor.

Warum hat das Kostüm beim Kampf mit Luke Skywalker auf Rancor den Anforderungen nicht standgehalten?

Zuerst hatten wir die ausgetüfteltste Kombination vorgesehen, die es überhaupt gibt, denn diese Kreatur ist praktisch menschlich. Nur, daß sie wirklich nichts Bekanntem ähnlich war. In einer bestimmten Phase waren drei Personen nötig, um die ganze Apparatur zu handhaben. Es ging, wenn wir mit dunklem Hintergrund und schneller filmten. Aber wir hatten stets Schwierigkeiten, diesem Monstrum, das im Film 6 Meter hoch sein soll, „Gewicht" zu geben. Die Bewegungen waren nicht natürlich genug. Deshalb haben wir schließlich eine Marionette benutzt.

Können Sie uns erklären, was die TeleMatic ist, diese neuartige Technik, die bei der Vorbereitung für **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** *angewendet wurde?*

Wir haben die TeleMatic entwickelt, weil Ge-



Eine der Schöpfungen von Dennis Muren: das Speeder Bike

orge gemerkt hatte, daß die Story-Board-Animation bei der Realisierung von **Das Imperium** sehr hilfreich gewesen war. Besonders bei der Montage waren ihm die Möglichkeiten der Story-Board-Animation bewußt geworden, um „die Löcher zu stopfen". Es erlaubte ihm, den Film schon zu montieren, bevor die eigentlichen Spezialeffekte fertig waren. Als wir **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** produzierten, hatten wir von mehreren Szenen mit Spezialeffekten, an denen noch gearbeitet wurde, kein Filmmaterial, so zum Beispiel der Speeder-Bike-Szenen. Aber George mußte doch irgendwie sehen können, wie sich Aktion und Bewegungen im Film koordinieren ließen. Das System aber, mit dem die Story-Boards bewegt werden, nahm soviel Zeit in Anspruch, daß wir wohl oder übel nach etwas anderem Ausschau halten mußten. Wir hatten damit schon beim **Drachentöter** und beim **Imperium** gearbeitet. Aber wir fanden das System kompliziert, da es nicht alles zeigte. Es gab noch die Lösung, bewegte Computer-Bilder zu benutzen. Bis Experten dafür aber etwas ausarbeiten konnten, wurden sie für die Spezialeffekte von **Star Trek II** herangeholt und konnten sich um unser kleines Problem nicht mehr kümmern. So blieb uns nichts anderes übrig, als diese Sequenzen in Video zu drehen, und dazu Behelfsmodellen und — Bühnenbilder zu benutzen. Unsere ersten TeleMatic-Aufnahmen machten wir mit den Folien der Speeder-Bike-Verfolgungsjagd.

Für diese Verfolgungsjagd haben wir Modelle benutzt, die etwa 30 cm lang waren. Sie wurden von kleinen Figuren „gefahren". Dann haben wir einen Mini-Wald gebaut, mit einigen der Bäume die wir auch für **E.T.** benutzt hatten, dazu stellten wir braun gemalte Papprollen. Das Ganze war auf einem Tisch aufgebaut, der mit einem Teppich bedeckt war. Auch bei der Rancor-Sequenz haben wir die TeleMatic-Technik benutzt. Vor den Dreharbeiten mit dem echten Schauspieler in England, haben wir einen Mann als Monstrum verkleidet (wir haben ihm eine Gorilla-Haut auf den Rücken geklebt) und setzten bei der Aufnahme einen unserer Kollegen ein, der Luke Skywalker ähnelt. Die Grube stellten wir mit geknautschtem Packpapier dar.

Wir wollten Bäume bauen, die bei der Annäherung der Kamera verschwinden!

Wie haben Sie die Verfolgung mit den Speeder Bikes realisiert?

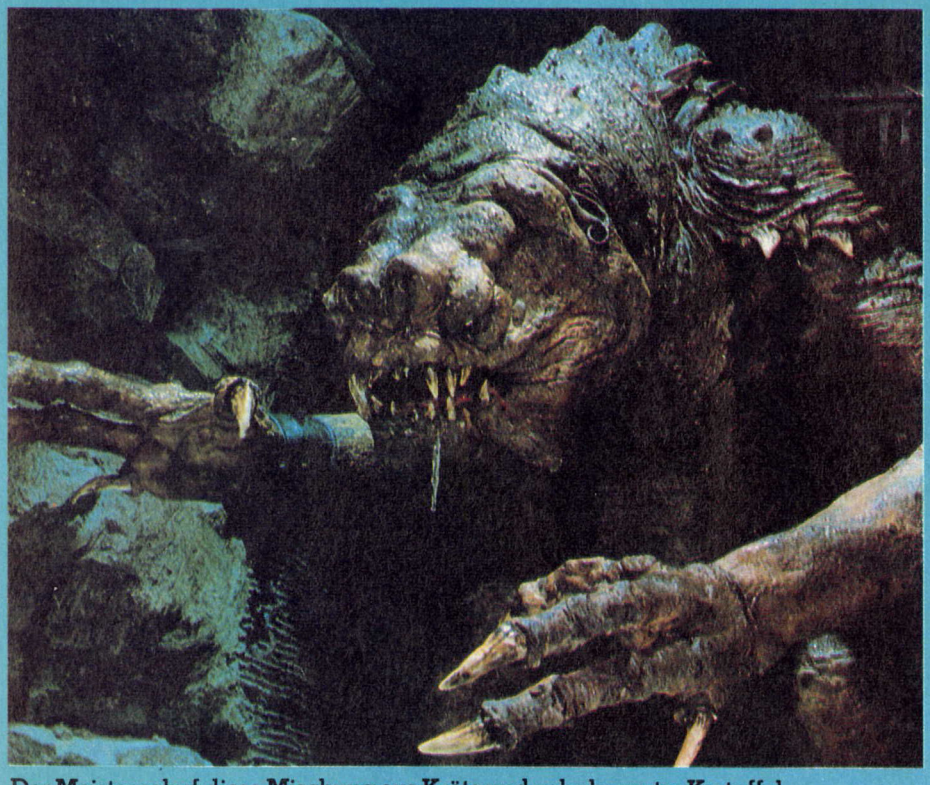
Diese Sequenz war sehr schwierig. Sie dauert im Ganzen 3 1/2 Minuten, die Speeder Bikes rasen mit 200 km kreuz und quer durch den Wald. Die Großaufnahmen der Schauspieler haben wir vor einem blauen Hintergrund gefilmt. Die Schauspieler saßen auf Apparaten in Naturgröße. Um die Sonne, die zwischen den Blättern scheint, darzustellen, haben wir Blitzlichter in die Gesichter projiziert. Wir hatten vorher einen Kameramann beauftragt, Bilder zu drehen, im Wald, vom Motorrad aus, damit wir sehen konnten, wie das gebrochene Licht im Wald aussieht.

Die Aufnahmen mit den Schauspielern waren ganz normal. Sie saßen auf den Speeder Bikes, die an Kabeln aufgehängt waren, damit wir sie vor und zurück bewegen konnten. Wir konnten sie bis zu einer Höhe von vier Metern steigen lassen. Die Kamera selbst war auf einem Kran montiert, der bis in 15 Meter Höhe ging. So wurde der Eindruck verstärkt, daß sich die Speeder Bikes wirklich in der Luft bewegten

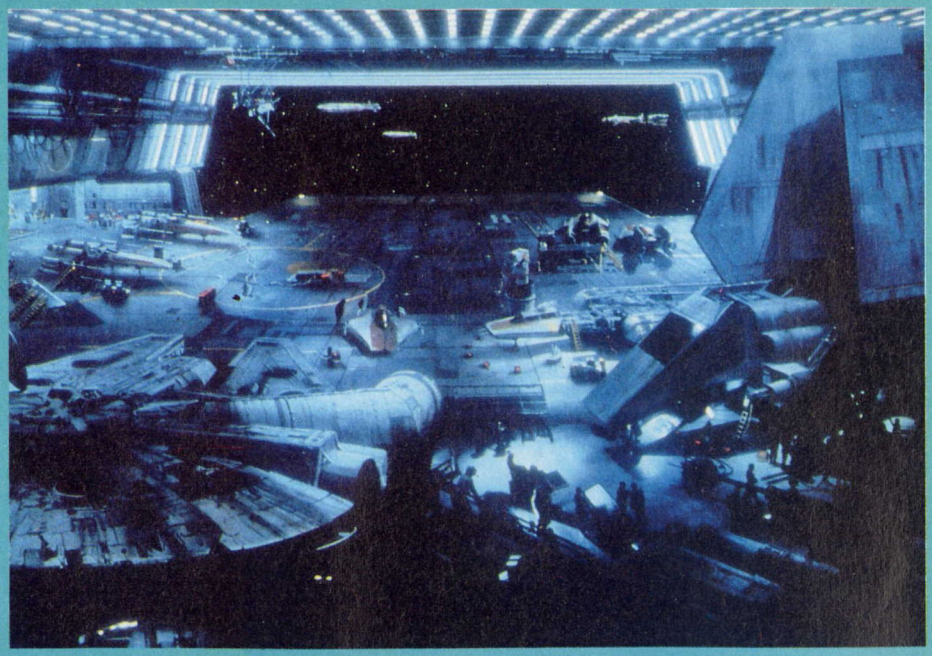
Das Schwierigste war, die Hintergründe zu finden, die sich hinter den Schauspielern bewegen sollten. Ich bin für einen ganzen Tag nach Eureka in Kalifornien gegangen, dem Ort, der für die Hintergrundaufnahmen vorgesehen war, denn wir hatten ursprünglich vor, einen riesenhaften Wald im Studio nachzubauen. Als ich mich dem Wald näherte, wurde mir bewußt, daß man einen Wald sehr gut vom Auto aus filmen kann. Die einzigen Aufnahmen, die problematisch sein würden, wären die mit den Schauspielern zwischen den Bäumen. Wir planten einen sehr kostspieligen Hintergrund herzustellen, mit geschnitzten Bäumen, mit Kameras, die von der Decke rollen oder geschoben werden können bis in die Mitte des Bühnenbildes. Wir hatten sogar überlegt, bewegliche Bäume zu bauen, die bei Annäherung der Kamera verschwinden. Wir dachten sogar daran, eine Kamera unter einen Hubschrauber zu hängen — aber wie sollte er um die Bäume fliegen können?

Schließlich fanden wir Hilfe bei Garrett Brown und seiner Steadycam. Bei diesem System wird die Kamera mit dem Kameramann fest verbunden, so daß man einigermaßen feste Bilder bekommt. Wir haben dieses System sogar noch perfektioniert und haben zusätzliche „Gyroscope" angebracht. Neben der Aufnahmekamera befestigten wir eine Videokamera mit einem kleinen Monitor. So ausgerüstet machte sich Garrett auf den Weg durch den Wald. Der Waldweg war sorgfältig verdeckt. Auf einem Monitor verfolgten wir die Bilder, die die Videokamera aufzeichnete. So konnten wir Garrett über den gewünschten Weg dirigieren. Wenn er eine Kurve machen sollte, gaben wir ihm durch, sich stark auf die Seite zu neigen und sich dabei leicht zu drehen. Um den Eindruck des schnellen Tempos wiederzugeben, drehten wir im Rhythmus von einem Bild pro 1,3 Sekunden. Zwischen jedem Bild kam Garrett zwei Meter voran. Bei der normalen Projektion würde das den Eindruck erwecken, als liefe er 50 Meter in der Sekunde!

Wir haben in zwei Etappen gedreht. Einmal vier Tage, dann noch zwei zusätzliche Tage. Wie ich schon sagte, einige Aufnahmen haben wir vom Auto aus gedreht. Für einige der Aufnahmen, bei denen die Speeder Bikes durch den Wald rasen, haben wir auch eine „Dolly" benutzt. Es war nicht einfach. Es war auch das erste Mal, daß wir diese Art von Trick anwenden mußten. Im **Imperium** gab es schon so etwas ähnliches mit den Schnee-Scooters, aber sie waren irgendwie den Raumschiffen ähnlich. Die Speeder Bikes dagegen mußten in zwei bis drei Meter Entfernung vom Boden bleiben. Außerdem bewegten sie sich mit einer solchen Geschwindigkeit, daß wir stets darauf bedacht sein mußten, daß vom Hintergrund noch etwas zu sehen blieb. Die fertige Sequenz besteht aus über 100 Aufnahmen...



Der Meister schuf diese Mischung aus Kröte und zahnbewerter Kartoffel, das Rancor Monster



Ken Ralston

Ken Ralston, dritter Verantwortlicher der Spezialeffekte für **Die Rückkehr der Jedi-Ritter**, arbeitet seit seinem 17. Lebensjahr in diesem Beruf. Zuerst drehte er Reklamefilme für Cascade Pictures, wo er Dennis Muren kennenlernte. Dieser holte ihn zur I.L.M. als die Arbeit an **Star Wars** begann.

Ralston bekam den Posten des Assistenten des Spezialeffekt-Kameramanns.
Nachdem der erste Teil der Abenteuer von Luke Skywalker im Kasten war, arbeitete Ralston eine Zeit lang an **Primeval**, dem Fehlprojekt von Dave Allen. Danach machte er mit bei der Realisierung von Jim Danforth's **Timegate**, das ebenfalls nie fertig gestellt wurde. Ralston kam durch **Das Imperium schlägt zurück** wieder zur I.L.M., wo er heute noch ist. Außer den drei Folgen der **Star Wars**-Saga hat er bei **Jäger des verlorenen Schatzes** und **Drachentöter** mitgearbeitet und war verantwortlich für die Spezialeffekte bei **Star Trek III — Der Zorn des Khan**. Bei **Jedi-Ritter** betreute Ralston die Sequenz, in der der Weltraum in der Nähe des Mondes Endor geöffnet wird, und die Rebellen-Flotte in den Hyper-Raum eindringt; die Raumschlacht also kurz vor dem Höhepunkt des Filmes, der im Innern des Todessterns stattfindet.

Welche Sequenz hat Sie vor die kompliziertesten Probleme gestellt?

Die der Raumschlachten. Da sieht man die größte Zahl verschiedener Elemente in einer Szene. Jedes Bild dieser Sequenz ist voller Details, zeigt Raumschiffe, Laserstrahlen, Planeten und... Explosionen, die alle getrennt gefilmt wurden und dann aufeinander abgestimmt werden mußten. Wir haben uns bemüht, die Kamera mehr zu bewegen, als wir es je zuvor getan hatten. Insbesondere in der Raumschlachtszene ist die Kamera dauernd in Bewegung, was das Gefühl des allgemeinen Chaos noch verstärkt. Diese Szene gewinnt dadurch noch mehr Leben, mehr Durchschlagkraft. Ich glaube, uns ist hier ein Filmmoment gelungen, das die Erwartungen der Zuschauer weit übertrifft.

Uns ist gesagt worden, daß eine der komplexesten Aufnahmen, die die I.L.M. jemals realisiert hat, gerade eine in dieser Raumschlacht ist...

Das stimmt. Sie hat die interne Nummer SP-19, und das ist eine Nummer, die in die Geschichte der Spezialeffekte eingehen werden wird, glauben Sie mir! Mehr als 60 Elemente sind darin zu finden. Das ist die Szene, als alle Tie-Raumschiffe sich auf den Falcon stürzen, dem sie eine Falle stellen wollen. Dann werden sie zerstört und explodieren einer nach dem anderen. Gewöhnlich verlieren wir nicht unsere Zeit damit, die Raumschiffe zu zählen, die in jeder Aufnahme vorkommen. Allein in diesem Kampf sind es Hunderte. Wir sind aber gezwungen, uns permanent die Frage zu stellen: Was macht in jedem Bild den größten Eindruck? Sieht man viele Schiffe in einem Bild, kann man sich erlauben, im nächsten weniger zu zeigen, da ja sozusagen alle noch da sind. In einigen Bildern sieht man vieles auf einmal, es wimmelt von Aktion. Andere dagegen sind ruhiger, schlichter, um den dramatischen Effekt der Sequenz zu verstärken. In der Asteroiden-Szene beim **Imperium** zum Beispiel, haben wir bei einigen Aufnahmen auf einige Elemente bewußt verzichtet, um nicht zu überladen. Uns war klar geworden, daß das Publikum nicht mehr wußte, wohin es schauen sollte, wenn zuviel auf einmal geschieht, und nicht mehr begriff, wohin die Aktion führt.

Wie wird die nächste Folge der Serie aussehen? Was könnte man noch mehr oder noch besser machen als bei der **Rückkehr der Jedi-Ritter**?

Es ist unmöglich zu wissen, was in Georges Kopf vorgeht! Ich habe gehört, wie er sage, die nächsten Filme der Saga würden völlig anders sein. Eventuell ein Zurückdrehen der Zeit. Vielleicht vor die der Abenteuer, die wir aus den jetzt vorliegenden drei Folgen kennen. Man hätte dann das gleiche Gefühl, als würden wir heute Filme aus den 20er Jahren sehen. Alle wäre sehr altmodisch, die Raumschiffe viel primitiver, die Kostüme entsprechend. Das wäre interessant.

Wie ist es, mit George Lucas zu arbeiten?

Ich glaube, es gibt niemanden, mit dem es leichter ist, auszukommen. Bei seiner Arbeit ist er der ehrlichste Mann der Welt. Etwas, das für Hollywood einmalig ist. Er gibt sich eine unwahrscheinliche Mühe, um dem Publikum ein Produkt zu bieten, das wirklich gut ist, das sich wirklich zu sehen lohnt. Auf diesem Sektor übertrifft er alle. Vielleicht vermittelt George von sich ein ziemlich bescheidenes Bild; aber er ist ein echter Mann der Schau. Es ist wirklich schwer zu verstehen, wie es ihm gelingt, zu jedem Zeitpunkt alles gleichzeitig unter Kontrolle zu haben, und dabei trotzdem immer er selbst zu bleiben. Ich an seiner Stelle würde total durchdrehen.

Das Schwierigste, bei einem Projekt wie **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** *muß es sein, die Gesamtheit des Filmes nicht aus den Augen zu verlieren.*

Die Arbeit an einem Film mit Spezialeffekten kann die dankbarste, aber gleichzeitig die frustrierendste Sache der Welt sein. Es ist so schwer, einen Gesamteindruck des Filmes zu bekommen, das, was man tut, abzuschätzen. Dauernd macht man sich einen Haufen Sorgen über jedes Detail der Aufnahme. Es ist unmöglich, dabei zu einem Erfolgserlebnis zu kommen oder Zufriedenheit zu empfinden. Träume zu produzieren ist ein dauernder Alptraum!
Trotzdem finde ich es sehr anregend anzusehen, wie die Spezialeffekte realisiert werden. Was wir machen, ist in einem gewissen Sinn magisch. Es ist tatsächlich Magie, wenn man dem Publikum glauben macht, es befinde sich in einer Welt, die es in Wirklichkeit gar nicht gibt. Und es macht großen Spaß, eine solche Realität, basierend auf Modellen und Objekten, zu schaffen.
Meine größte Belohnung ist immer noch, den Film im Kino zu sehen, mitten im Publikum. Im Stadium der Nach-Produktion, sehen wir schon manchmal einige Rollen, bei der Montage. Meist sind sie aber stumm, ohne Musik und manchmal sogar ohne Dialoge. Sich in einen Saal hinzusetzen und nicht mehr über die Spezialeffekte nachdenken zu müssen, das ist sehr angenehm. Am liebsten gehe ich

in der Startwoche in ein X-beliebiges Kino und schaue mir den Film mit den Leuten an, die seit Monaten darauf brennen, ihn zu sehen. Es ist eine ungeheure Befriedigung für mein Ego, wenn ich sehe, wie die Leute sich anschauen, was ich für sie geschaffen habe.

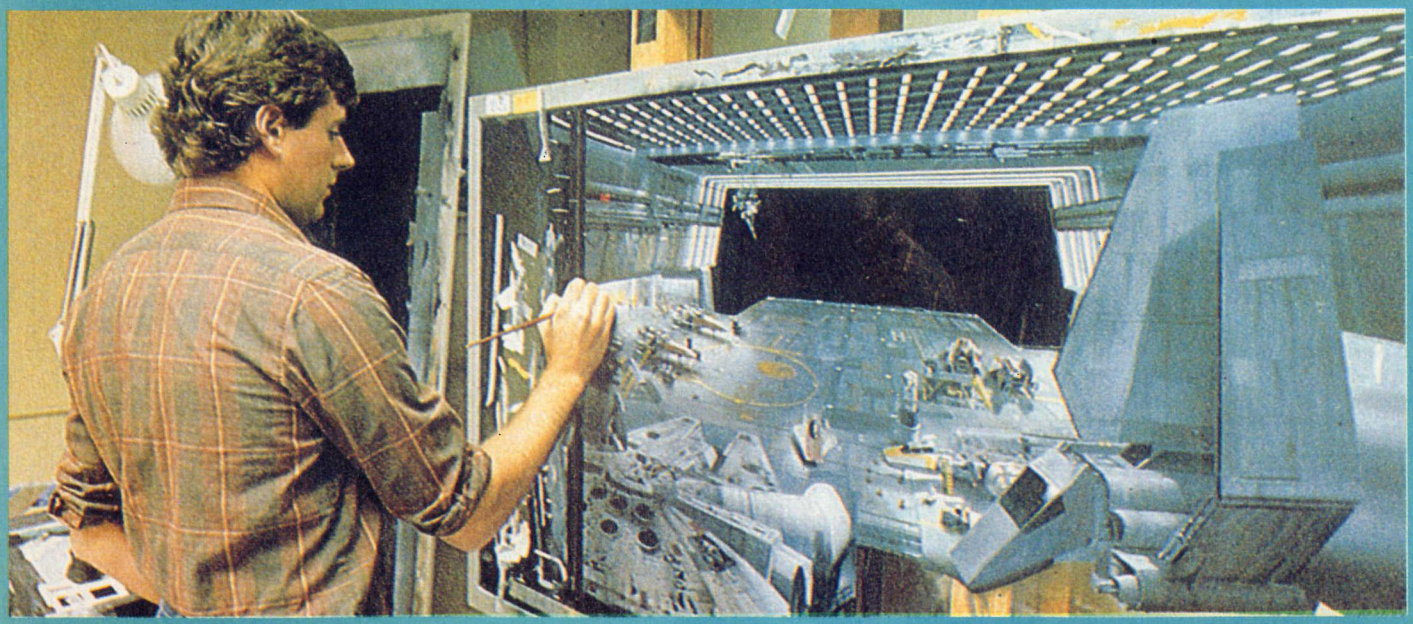
Die Asteroiden-Szene hat Ihnen sicher geholfen, die komplizierten Kampfszenen bei **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** *vorzubereiten?*

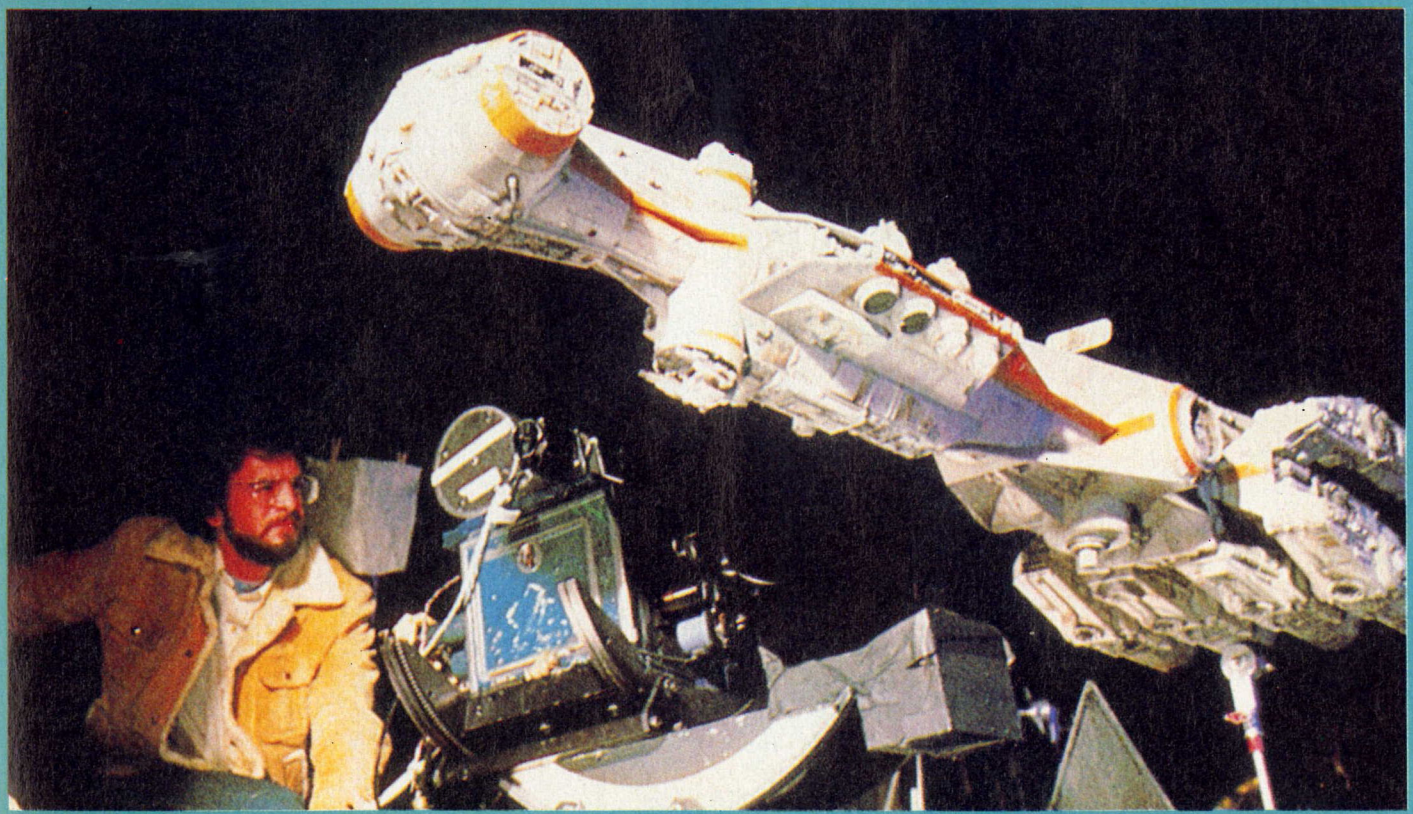
Jede Folge von **Star Wars** ist, was die Spezialeffekte angeht, wie eine Treppe für die nächste gewesen. Die Szenen der „Imperial Walker" im **Imperium** waren für uns der Ausgangspunkt für ähnliche Szenen bei **Jedi**. Die letzten Szenen auf Endor konnten wir nur realisieren, weil wir Erfahrungn mit Hintergründen im **Imperium** gemacht hatten. So ließ sich vieles vermeiden, was uns hätte zu Fall bringen können. Wir waren viel anpassungsfähiger. Die Asteroiden-Sequenz war wie eine Vorschule für **Jedi**. Damals war sie die komplizierteste Aufnahme, die wir je gemacht hatten. Die mit den meisten Elementen. Jetzt, mit unserem letzten Film, haben wir sie natürlich überholt.

Nachdem **Star Wars** *fertig war, haben Sie gesagt, Sie hielten das Drehbuch für die höchstmögliche Steigerung des Science-Fiction-Filmes, und daß eine Fortsetzung nie gemacht werden könnte, da es sowieso viel zu teuer wäre, darüber hinauszugehen. Denken Sie immer so, wenn Ihnen ein neues Projekt angeboten wird?*

Jedesmal wenn George einen Film macht, muß dieser größer und schöner als der vorherige sein. Bei der Mitarbeit an **Star Wars** habe ich wenigstens eines gelernt: Nie mehr zu sagen, daß irgend etwas unmöglich sei...

Oben: Mike Pangrazio gibt einer Matte den letzten Schliff. Unten: Ken Ralston studiert aufmerksam die Konstruktionsweise eines der Raumschiffmodelle





Phil Tippett

Phil Tippett ist Verantwortlicher der „Werkstatt der Monster" sowie der Animations-Abteilung bei der I.L.M. Diese Technik interessierte ihn schon seit er als kleiner Junge **Sindbads Abenteuer** von Ray Harryhausen sah. Bevor er an **Star Wars** mitarbeitete, war er schon an zahlreichen anderen Projekten beteiligt und hatte unter anderem die Figur des „Crater Lake Monster" unter der Aufsicht von Dave Allen geschaffen.

Für **Star Wars** wurden Phil Tippett und sein Freund Jon Berg verpflichtet, um bei der Konzeption der Kreaturen mitzuhelfen, die sich im exotischen Restaurant von Tatooine befinden. Einige Modelle, die nach ihren Zeichnungen angefertigt worden waren, erregten die Aufmerksamkeit von Lucas. Anfänglich war vorgesehen, daß sein dreidimensionales Schachspiel aus echten Schachfiguren bestand. Als er die kleinen Puppen von Tippett und Berg sah, änderte er sein Konzept und beschloß, eine Schachpartie zu improvisieren, in der jene monströsen Kreaturen zu Einsatz kamen, die ihrer Phantasie entsprungen waren.

Die Mitarbeit von Tippett bei der I.L.M. wurde mit **Das Imperium schlägt zurück** fortgesetzt. Dafür entwarf und realisierte er die Animation der „Imperial Walkers" und des „Taun Taun". Nach **Imperium** begann Tippett mit der Arbeit am **Drachentöter**. Er war bei der Entwicklung des I.L.M.-Animationssystem „Go Motion" dabei, wodurch Modelle viel natürlicher bewegt werden können.

Für **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** *mußte eine große Zahl sehr merkwürdiger Außerirdischer geschaffen werden. Woher nehmen Sie die Inspiration?*

Wir hatten viele Alpträume! Wir machten die Augen zu und versuchten, uns möglichst groteske Kreaturen vorzustellen. Wir wollten uns von allem, was bisher gemacht worden war, befreien. Was wir unter allen Umständen vermeiden wollte, war, einen Adlerkopf auf einen Löwenkörper zu kleben, wie man das auf Bildern des 16. Jahrhunderts sieht. Sonst haben wir eben nur unserer Phantasie freien Lauf gelassen. Beim Monstrum in der Grube, dem Rancor, zum Beispiel, haben wir uns gefragt, wie eine Kreatur aussehen könnte, die in einer dunklen feuchten Höhle lebt. Große Persönlichkeit konnte sie kaum haben. Sie müßte aus einem kompakten, faserartigen Material bestehen. Der Rancor ist ein großes, dummes Wesen, gespickt mit Zähnen, eine Kreuzung zwischen Bär und Kartoffel, wenn man so will.

Alle Außerirdischen werden immer mit sehr viel Sinn für Humor geschaffen! Im Gegensatz zum Monstrum in **Alien**, daß direkt aus einem Alptraum kommt, erinnern unsere Kreaturen mehr an harmlose Kobolde, was sie nicht daran hindert, manchmal recht unfreundlich zu sein. Wir haben uns immer bemüht, ihnen ein erschreckendes und lächerliches Aussehen zugleich zu geben. Sie sollten zwar sehr bedrohlich sein, aber nie richtig grauenhaft oder furchtbar.

In wie weit war Lucas an der Realiserierung dieser Kreaturen beteiligt?

Er hat sich immer besonders um die „Hauptdarsteller" gekümmert, wie z.B. Jabba-the-Hutt. Über zwei Jahre arbeiteten wir daran. Wir wollten eine Art Karikatur von Sydney Greenstreet machen (sehr populärer Schauspieler der 40er Jahren, Freund von Peter Lorre und Humphrey Bogart, mit sehr wildem Aussehen). Wir hatten bei unserer Arbeit ständig eine Vergrößerung seines Bildes vor Augen. Wir fertigten eine ganze Serie von Skizzen, die wir regelmäßig George Lucas zeigten. Mir scheint, daß wir drei verschiedene „Physiognomien" entwickelt hatten, bis wir endlich die fanden, die den Phantasien von Lucas entsprach. Bei den weniger wichtigen Kreaturen dagegen, konnten wir machen, was wir wollten. Er ermunterte uns ständig, ihm Skizzen zu zeigen. Ich glaube, wir haben dreimal soviel Außerirdische gezeichnet, wie schließlich im Film zu sehen sind.

Und wieviel haben Sie schließlich realisiert?

Wir hatten uns ca. 50 oder 60 brauchbare Kreaturen ausgedacht, aber wir haben gut 100 realisiert, denn die meisten „Personen", wenn man sie so nennen will, waren in verschiedenen Formen vorhanden. Einige waren zum Beispiel Masken, die Schauspieler sich überzogen. Für andere mußten wir Marionetten bauen, die wie ein Handschuh beim Kasperle bewegt wurden. Um uns von der menschlichen Form zu befreien, kam es auch vor, daß wir komplette Kostüme anfertigten, die den Darsteller oder die Mechanik und die Kabel der Fernsteuerung völlig bedeckten.

Bei einigen Sequenzen wird die japanische Kunst der Bunraku angewendet. Können Sie uns erklären, warum Sie diese Technik benutzt haben?

Bunraku ist eine sehr alte Theater-Form. Sie zeigt Marionetten-Spieler, die auf der Bühne schwarz angezogen sind und die Marionetten auf einer schwarz ausgeschlagenen Bühne bewegen. Nur die Marionetten werden beleuchtet, aber der Spieler wird trotzdem gesehen. Seine ganze Kunst besteht darin, seiner „Kreatur", soviel Leben einzuflössen, daß der Zuschauer nur noch sie sieht und nicht mehr den Spieler. Einige unserer kleinen Monstren waren ca. 45 oder 50 cm hohe Marionetten, die von oben, von unten, manchmal sogar von innen bewegt wurden, mit der Hand wie eine Kasperlefigur. Dies haben wir zum Beispiel beim Monstrum in der Grube, dem Rancor gemacht. Anfangs sollte ein Schauspieler ein Kostum überzie-

hen. Aber das sah nicht echt aus. So fertigten wir eine neue Version, die von innen belebt wurde durch meine schwarz-behandschuhte Hand, und durch Stäbchen, die Dennis Muren betätigte. Die Handhabung war nicht leicht. Wir hatten viele Schwierigkeiten, dieser „Kreatur" Gewicht zu geben. Wir kamen auf die Idee, schneller zu drehen. Und so mußten wir das Modell auch sehr schnell bewegen, aber gleichzeitig aufeinander abgestimmt bleiben. Damit die Bewegung natürlich aussah, mußten Dennis, die Leute, die die Fäden betätigten und ich unsere Gesten perfekt kooridinieren.

Sarlacc, das Tier in der großen Grube von Carcoon, ähnelt einer riesenhaften Schauze mit Tentakeln und Fühlern garniert. Wie haben Sie das realisiert?

Für mich ist Sarlacc eine riesige Krake die im Sand lebt, eine „Sand-Krake", wenn Sie wollen. Wir hatten nur zwei Wochen Zeit dafür, so haben wir's so „einfach" wie möglich gemacht. Wir haben Kautschuk-Schaum genommen, dem wir die Form des Tieres — fünf Meter Durchschnitt — gegeben haben. Dann haben wir's nach Yuma geschickt. Dort ist die Kreatur am Grund eines künstlichen Brunnen installiert worden, der höher lag als die Wüste, wie auch der Rest der Bühnendekoration des Raumschiffes. Unter das Monstrum legten wir große Säcke voll Schaumstoff, damit die Stuntmänner in seinen „Rachen" hineinfallen konnten, ohne sich weh zu tun. Die Fühler wurden mit Drähten bewegt und Techniker, die außerhalb der Bildfläche standen, traktierten den Körper des „Kraken" mit Besenstielen, um ihn zucken zu lassen. Dazu einige Kabel und Seile, und schon dachte man, das Tier lebt wirklich.

Draußen zu drehen ist wirklich die Hölle. Alle Leute stehen unter Druck, weil Termine eingehalten werden müssen, die meist unmöglich einzuhalten sind. Aber man muß sich trotzdem dran halten! In unserer Ecke der Wüste waren das einzige, was wir zu sehen bekamen, 50 oder 60 Personen, die in alle Richtungen hin und her liefen und sich die Haare vor Verzweiflung ausrissen. Ich bin besser für die Arbeit im Studio einsetzbar. Und mir ist es tausendmal lieber, ganz allein in meiner Ecke zu sein, in einem schwarzen Zimmer, nicht zu weit von zu Hause, als mitten in der Wüste. Dazu kommt, daß der Sand und die brennende Sonne nichts vereinfachen. Das Monstrum war mit einer faltigen Haut aus Kunststoff bedeckt, und wir hatten den Rachen mit Spitzen garniert, die sehr gut aussahen, Das Blöde ist, wenn Kautschuk während des Tages einer Hitze von mehr als 45 Grad ausgesetzt wird, nimmt er das Aussehen von Corn Flakes an. Wir mußten also ständig reparieren. Außerdem floß dauernd Sand in die Grube. Jedesmal, wenn wir den Kautschuk kleben wollten, klebte auch der Sand — nebenbei auch an unseren Händen. Ich habe mehr als einmal gedacht, jetzt flippe ich aus. Glauben Sie mir, es war eine schreckliche Erfahrung. Man glaubte, man sei in der Hölle.

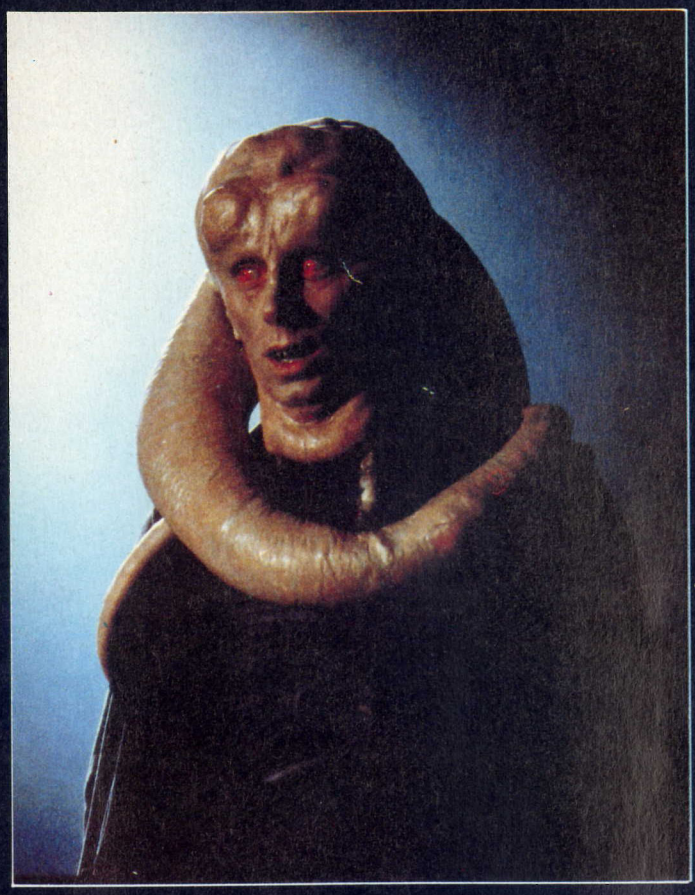
Der Sarlacc sieht auch wirklich wie eine höllische Kreatur aus. Und der Admiral Ackbar, wie entstand der?

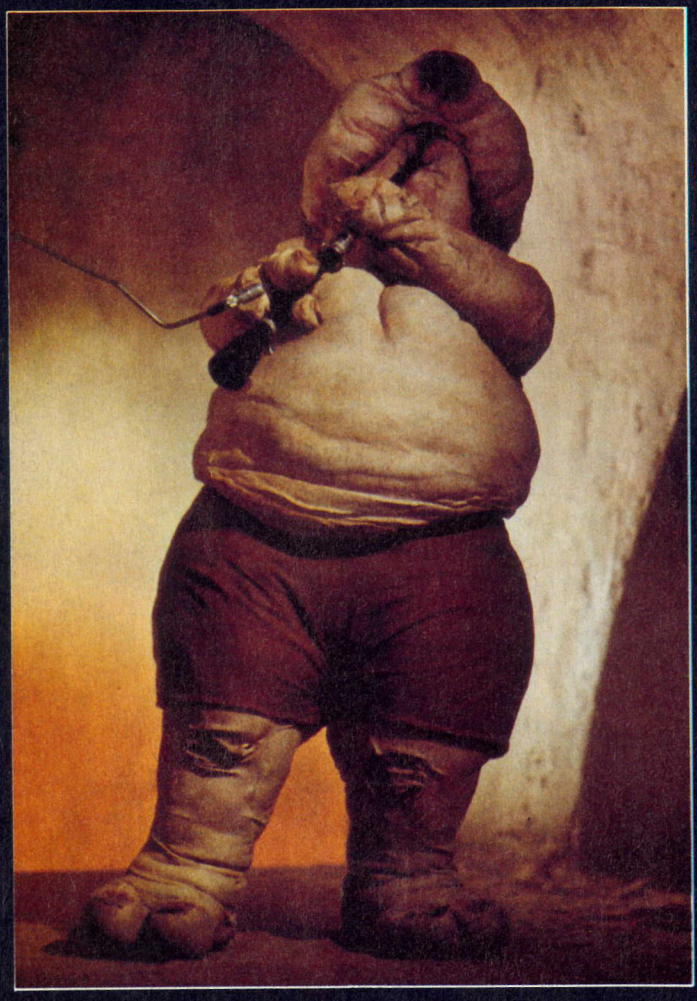
Um Ihnen die Wahrheit zu sagen, er schwebte mir vor als ich einen Schwächeanfall hatte. Es war ein Tag, an dem ich vor Hunger fast starb. Ich hatte eine unwahrscheinliche Lust auf einen Salat mt Kalamares, schön frisch, mit Wein und Knoblauch mariniert... Allein schon der Gedanke daran ließ mir das Wasser im Munde zusammenlaufen. Ich sah, wie ich ihn verzehrte. Und so, während ich auf die Stunde des Mittagessens wartete, fing ich an den Admiral zu bauen.

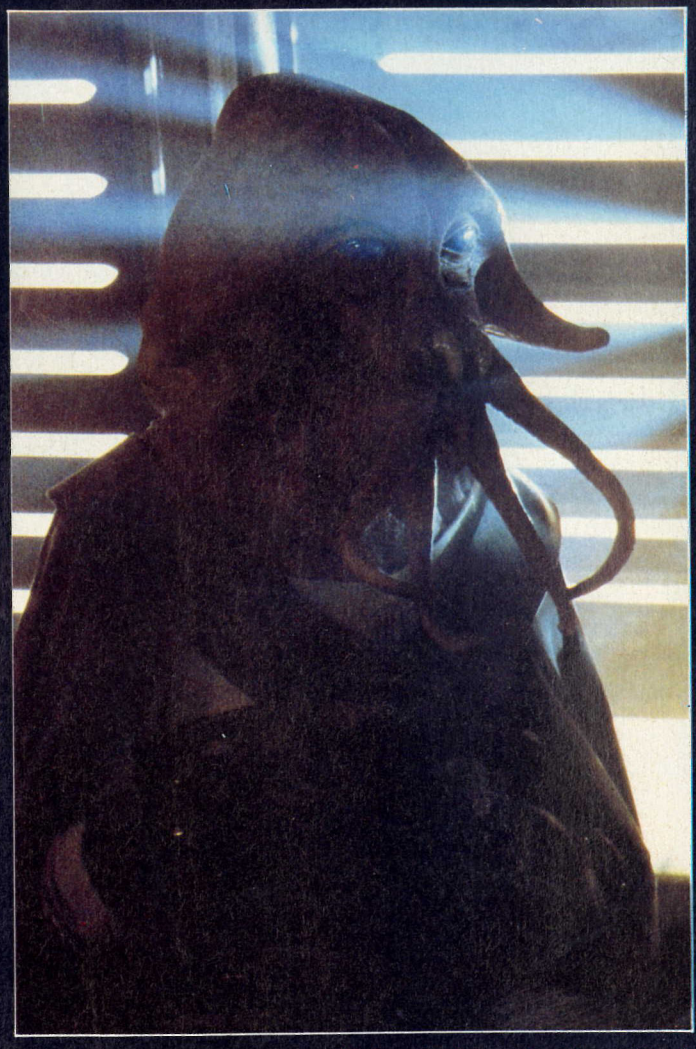
Für die Dreharbeiten entstanden zwei verschiedene Versionen. Zuerst ein „Kostüm" in einem Stück, das ein Schauspieler sich über den Kopf zog. Längs dem Kostüm waren bis zu den Füßen des Schauspielers Kabel angebracht. So konnte man den Mund des Admirals bewegen, oder seine Augen blinzeln lassen, während der Schauspieler sich gestikulierend hin und her bewegte. Dies nannten wir „Kopf A". „Kopf B" war eine komplizierte Ansammlung von Mechanismen und Marionettenteilen. Die benutzten wir für dier Großaufnahmen. Tim Rose, der Puppenführer, schob seine Hand in den Mund des Admirals. Währenddessen zogen wir an den Kabeln um die Augen zu verdrehen oder blinzeln zu lassen. Diese Technik mit zwei Köpfen haben wir für fast alle wichtigen Kreaturen, wie z.B. Nien Nunb, benutzt. Für die anderen mußten wir anderen Systeme erfinden. Die Ewoks, zum Beispiel, waren meist Liliputaner, die Kostüme übergezogen hatten. Jabba-the-Hutt wurde mechanisch bewegt. Stuart Free, der schon Yoda konzipiert hatte, bediente Jabbas Mechanik.

Links: Phil Tippett bei der Arbeit am Modell des Rancor-Monster. Unten: Einer der Höflinge aus Jabbas Palast

Die Monster-Galerie

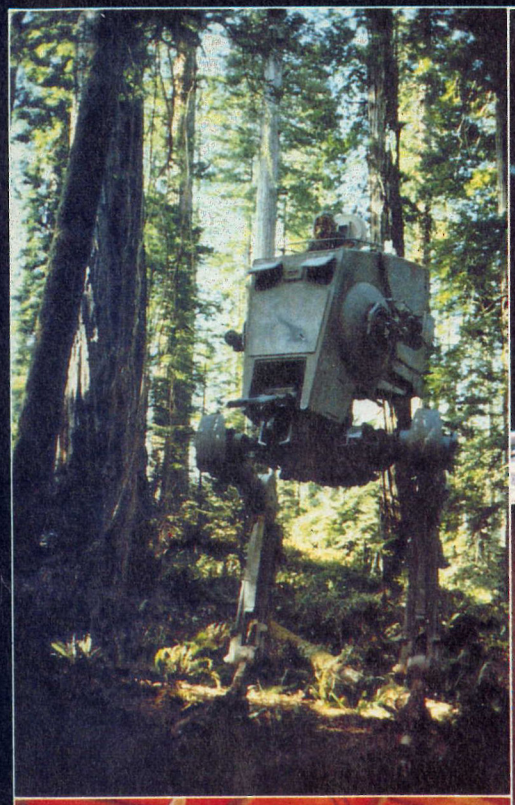


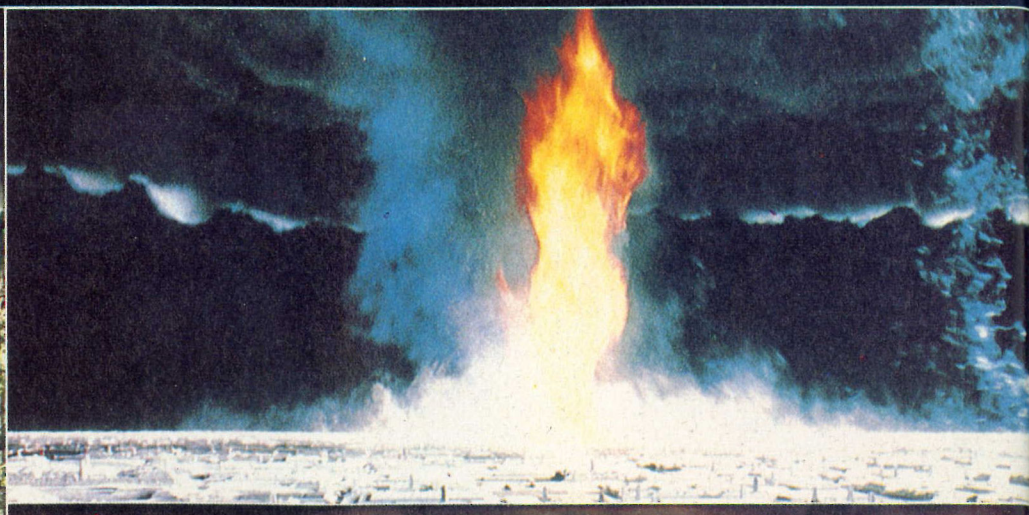


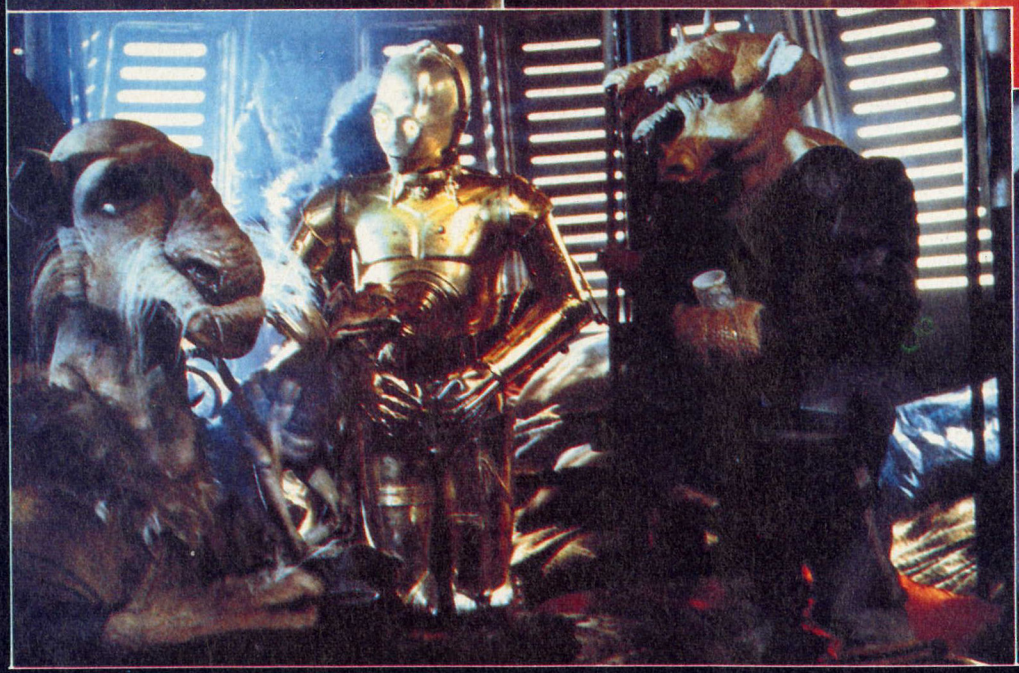


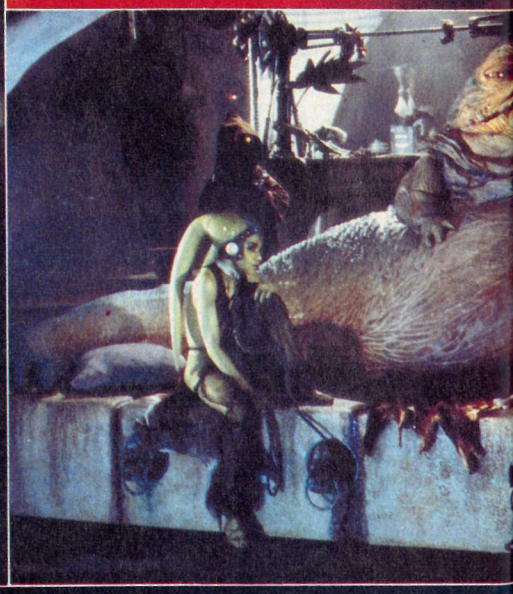
In „Die Rückkehr der Jedi-Ritter" sind die ungewöhnlichsten Monstren vereint, die das Leinwandlicht erblickten: Reptilien, Vögel,

Mollusken und ... Gemüse lieferten die Anregungen

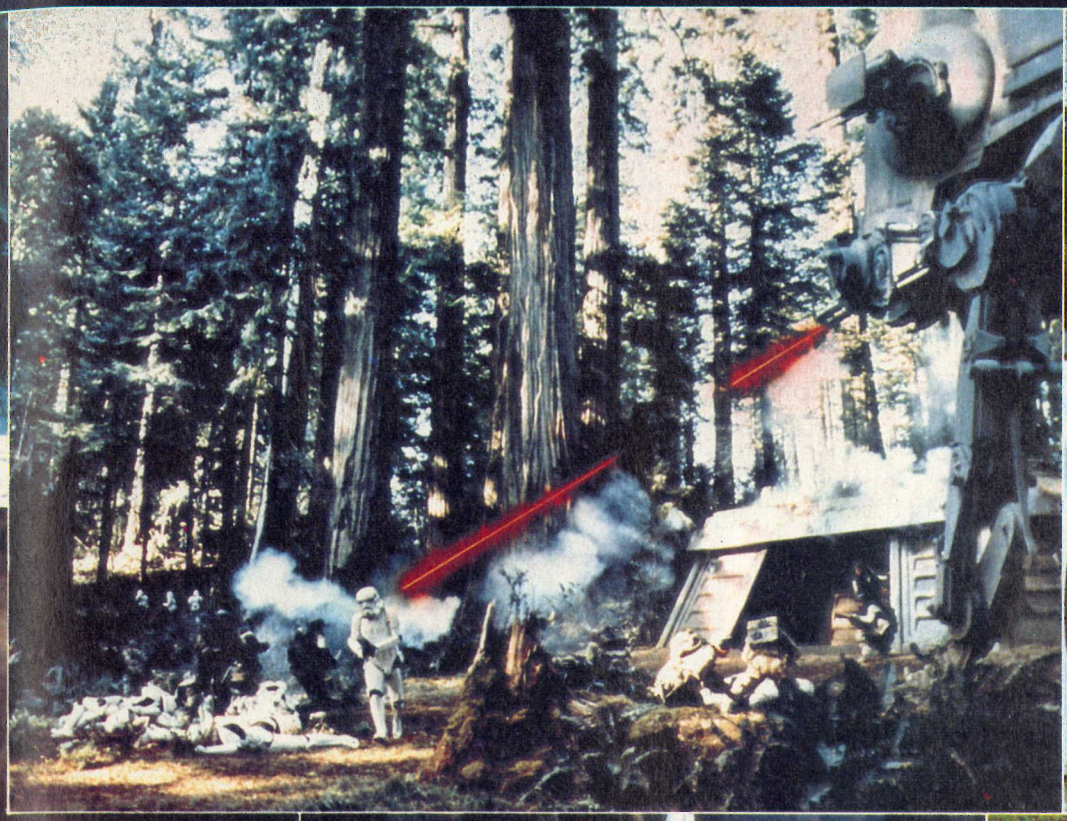


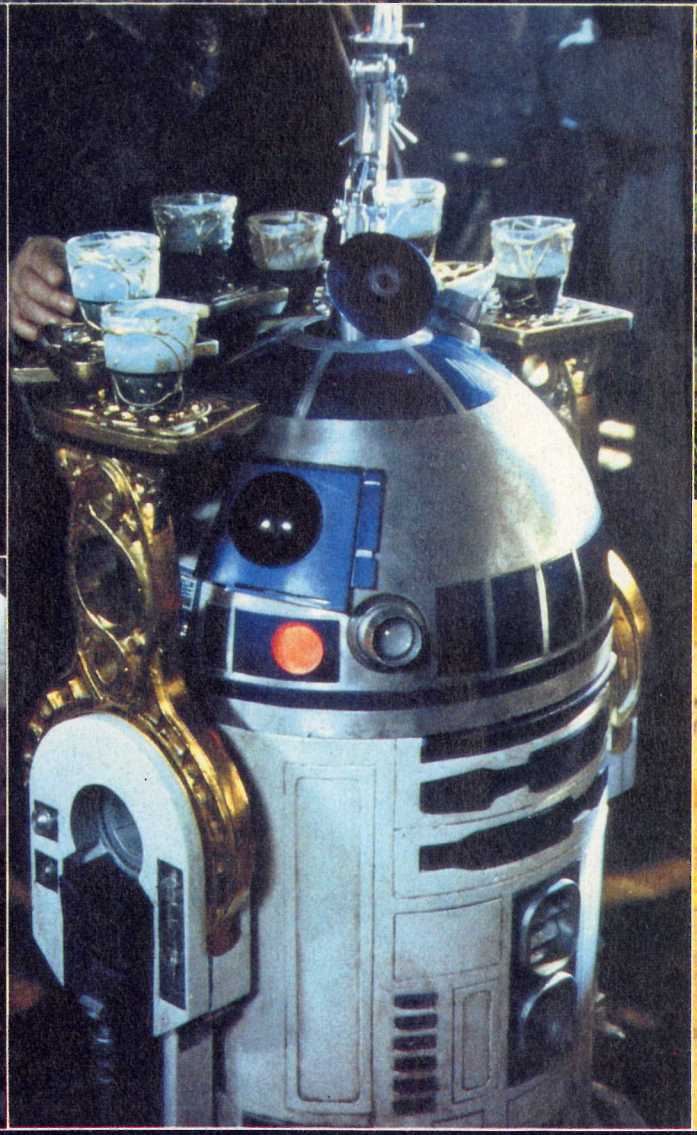


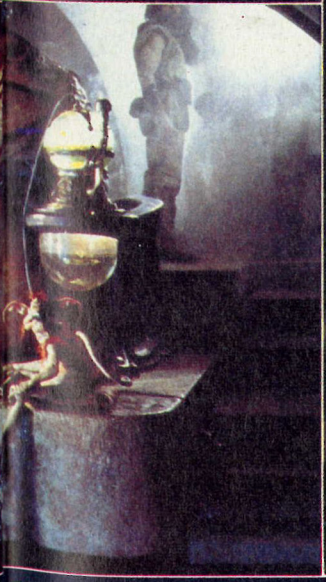




Für die „Jedi-Ritter" entwickelten Phil Tippett und Stuart Freeborn über 100 verschiedene Kreaturen. „Es ist einer der komplexesten Filme,

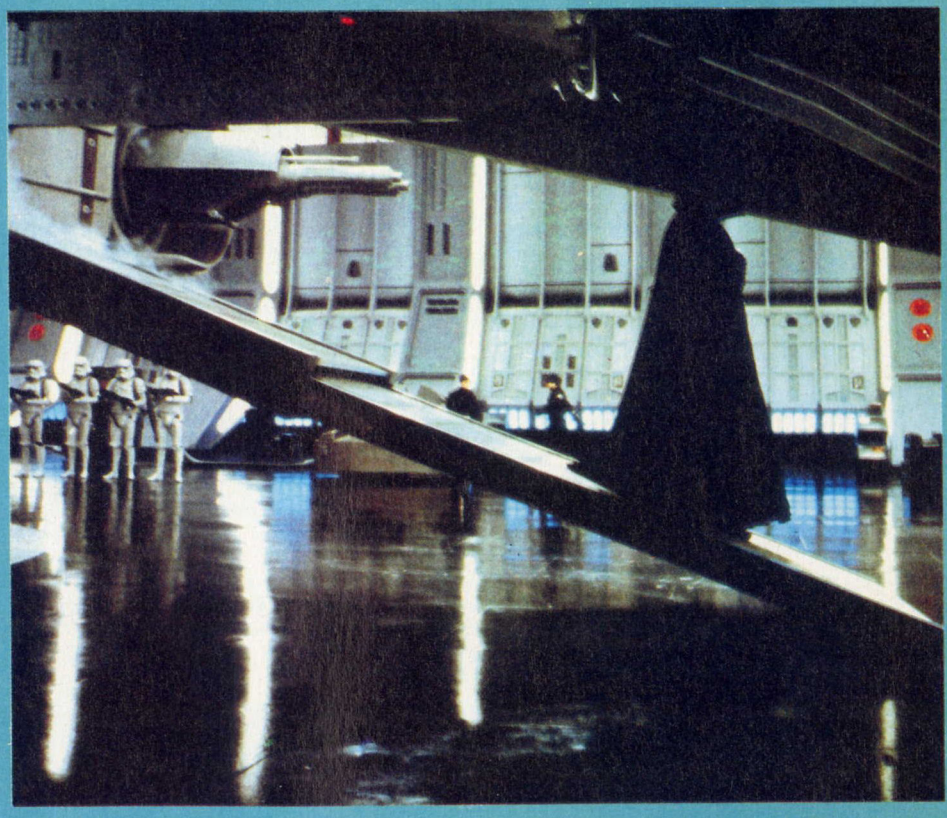






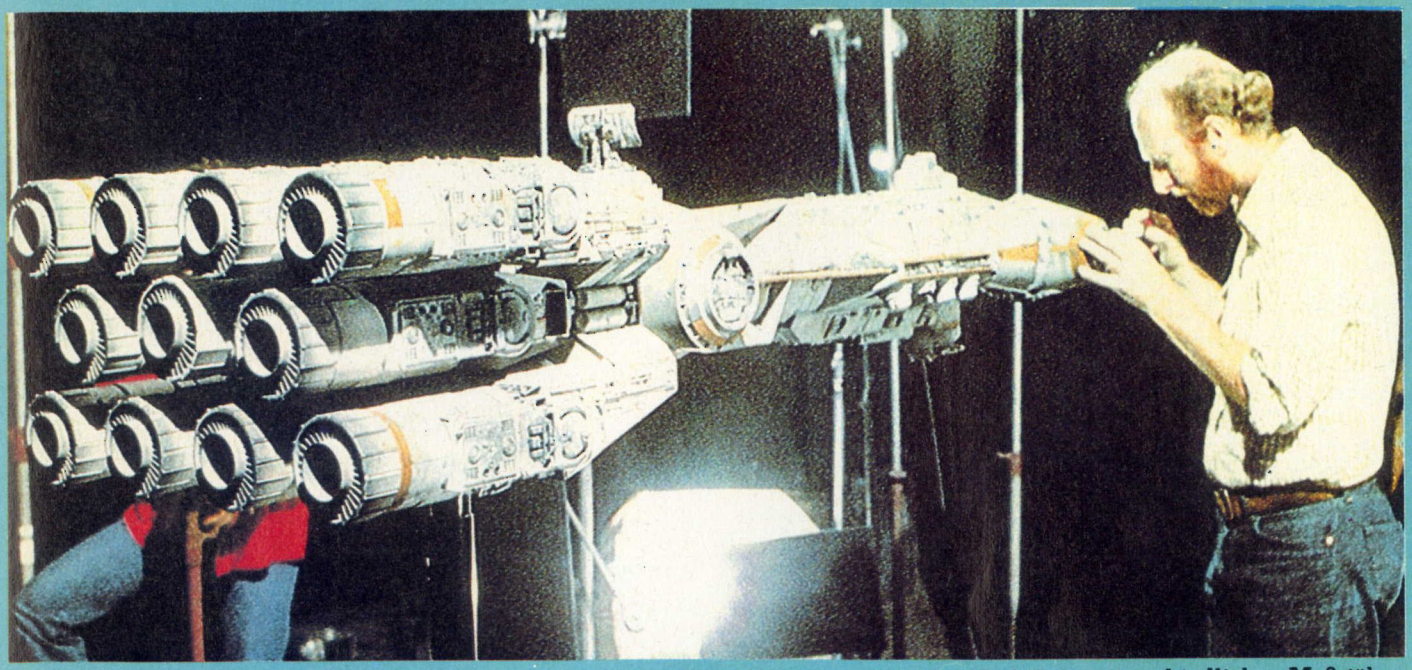
die je gedreht wurden, sowohl was die Personen als auch die Landschaften anbelangt", meint der künstlerische Leiter, Joe Johnston.

Lorne Peterson
Steve Gawley
Leiter der Modellbauwerkstätten bei der I.L.M.



Was war das Hauptproblem bei der **Rückkehr der Jedi-Ritter**?
L. P.: Die Zahl der Modelle! Es gab soviele davon! Wir hatten für **Star Wars** ungefähr 50 gebaut und 106 für **Das Imperium schlägt zurück**. Für **Jedi** aber stieg diese Zahl auf 150 an. Es gab die X-Jäger, die Y-Jäger, die Kreuzer der Rebellen-Flotte, die A-Wing-Fighter, die B-Wing-Fighter. Hinzu kommt, daß die meisten in verschiedenen Maßstäben gebaut werden mußten. Vom „Millenium Falcon" zum Beispiel, haben wir fünf verschiedene Versionen gebaut. Ein Teil, von drei bis fünf Meter wurde in der Szene benutzt, in der Luke von Lando am Fuße der Wolkenstadt gerettet wird. Und dann gab es weitere Modelle, eines war 1,20 m lang, ein anderes ca. 50 Zentimeter. Das wurde am häufigsten verwendet. Zwei weitere waren ca. 15 bzw. kaum fünf Zentimeter groß. In manchen Fällen haben wir nur ein einziges Modell gebaut, das aber meist sehr detailliert war. Der Kreuzer von Darth Vader, zum Beispiel, war ca. zehn Meter lang. Er sah aus wie ein riesiges Surfbrett, ganz in blau, mit einem kegelförmigen Turm drauf. Wir haben oft kleine Lichter benutzt, um die Größenunterschiede der Modelle zu verdeutlichen. Wir wollten, daß das Schiff von Darth gegenüber den Zerstörern der Imperialen Flotte einen riesenhaften Eindruck macht. Diese waren mit 3000 Lichtpunkten ausgestattet. So haben wir Darth's Zerstörer mit fein gravierten Kupferplatten bedeckt, die mit über 200.000 Lichtern, nicht größer als Nadelköpfe, verziert waren.
Es gab auch mehrere Modelle des Todessterns, aber nur eins war vollständig. Originalgröße: 1,20 Meter. Wie im Drehbuch vorgesehen, war es natürlich nicht fertig. Wir haben, um die Balken und die Gesamt-Konstruktion darzustellen, gravierte Kupferteile benutzt. Die anderen Modelle des Todessterns waren quasi Ausschnitte. So z.B. die, durch welche die Maschinen der Rebellen beim Angriff eindringen.
Welches Modell war am schwierigsten zu bauen?
L.P.: Eigentlich keins. Was die meisten Probleme mit sich bringt, ist die Konzeption der Modelle. Die Routine, wenn man so will. Jedes Modell bringt spezifische Schwierigkeiten mit sich, die überwunden werden müssen. Die Imperial-Walkers zum Beispiel mußten in zwei verschiedenen Größen realisiert werden: Einmal 40 cm hoch und andere, die für Explosionen und die Schnellszenen verwendet wurden, von einem Meter Größe. Damit unsere Modelle noch realistischer aussahen, haben wir sie mit Nickel überzogen. Wenn sie umstürzten und am Boden zerschmetterten,

Oben: Darth Vader betritt den Todesstern. Unten: Der Millenium Falcon ist auf eine elektronisch bewegbare Achse montiert.



Steve Gawley korrigiert Feinheiten an einem seiner Modelle. Für „Jedi" mußten über 150 Modelle in unterschiedlichen Maßstäben gebaut werden. Eine Meisterleistung!

sah es wirklich so aus, als wären sie aus Metall.

Wie haben Sie die Wände gemacht, die man im Inneren des Todessterns sieht?

S.G.: Wir haben ca. 20 unterschiedliche Abschnitte angefertigt sowie das Herz des Reaktors. Die Wandteile waren ca. 15 und 20 Meter lang. Im großen Ganzen hatten wir 100 Meter davon. Das Herz des Reaktors hatte sieben Meter Durchmesser. Wenn man bedenkt, daß der Abwehrgraben im ersten Film der Trilogie nur 17 Meter lang war! Für **Jedi** sind wir viel weiter gegangen. Wir haben für den Bau dieser Wände viel Phantasie bei der Wahl der Materialien entwickelt. Für die Rohre haben wir zum Beispiel mehr als acht Kilometer Papprohre verwendet, die man sonst zum Aufrollen von Teppichboden benutzt. Auch vier Kilometer Gartenschlauch! Um die Wände des Reaktors interessanter zu gestalten, kamen wir auf die Idee, sie mit Angelruten aus Fiberglas zu verzieren. Das sah sehr gut aus. Der Blick bleibt daran haften — das vergrößert die Perspektive. Ich frage mich übrigens, ob wir nicht die Statistiken über den Verkauf von Angelruten völlig durcheinander gebracht haben! Wir haben im Ganzen bestimmt 1500 Stück verwendet!... Um die Tiefe der Tunnel zu vergrößern, haben wir sie mit Plexiglas-Spiegeln tapeziert, bevor wir die Röhre und die anderen Dekorationselemente darauf befestigten: Dadurch wurde die Zahl verdoppelt, was den Gesamteindruck ungemein verstärkte.

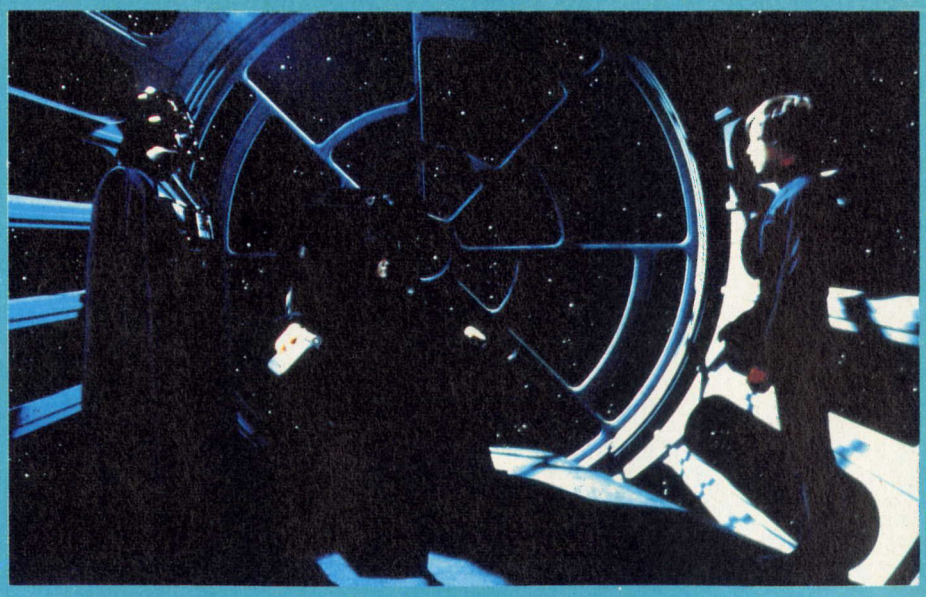
Bei einer Szene im Inneren des Todessterns wird der „Falcon" in einem Graben von einem Feuerball verfolgt. Wie haben Sie diesen Spezialeffekt erzielt?

S.G.: Wir wollten mit einem echten Feuerball drehen, um diese Szene noch realistischer zu gestalten. Zu diesem Zweck haben wir mehrere Pyrotechniker konsultiert, wie z.B. Thaine Morris, den wir „Flamme" Morris getauft haben.

Wir haben einen Galerieabschnitt von 15 Meter Länge angefertigt, an dessen Decke eine Laufschiene befestigt war. Darauf waren, ca. alle 30 cm, kleine Sprengstoff-Ladungen angebracht. Durch die Vorwärtsbewegung der Kamera wurden die Explosionen nacheinander ausgelöst. Die Kamera bewegte sich durch Druckluft von selbst. Und die Sprengstoff-Explosionen waren so programmiert, daß die nächste sofort zündete, wenn die vorhergehende zu brennen begann. Die Folge davon war, daß es so aussah, als würde die Kamera von einem Feuerball verfolgt, der in den Graben geschossen worden sei. Auch hier haben wir den Graben mit Spiegeln tapeziert, um die Bildtiefe zu vergrößern. Wir haben „Metallträger" aus Holzleisten imitiert, wie man sie sonst beim Bau von Drachen verwendet. Natürlich wurden diese Explosionen vielfach erprobt. Die Ladungen waren schließlich sehr schwach und brannten so schnell, daß das Modell nicht beschädigt wurde. Wir haben zwei Aufnahmen von zwei oder drei Sekunden gemacht, und das Ergebnis ist atemberaubend. Die Bilder des „Falcon" sind natürlich später einkopiert worden.

Lange vor dieser Szene sieht man das Fahrzeug in der Wüste verbrennen und explodieren. Welche Modelle haben Sie benutzt, um dieses Ergebnis zu erzielen?

L.P.: Anfangs war vorgesehen, das Objekt explodieren zu lassen, das in Originalgröße in Yuma gebaut worden war. Das stellte uns aber vor zu viele Probleme. Einmal zerstört, wäre es unmöglich gewesen, mit diesem Bühnenbild noch irgendetwas zu drehen, falls etwas Unvorhergesehenes passierte. Und wir hatten sehr viele Materialien verwendet, wie z.B. Holz, die wir nach den Dreharbeiten gut wieder verkaufen konnten. Folglich konnten wir das nicht einfach verbrennen lassen. Außerdem drehten wir auf einem Grundstück, daß uns die Regierung zur Verfügung gestellt hatte. Wir waren verpflichtet, es in dem Zustand zurückzugeben, wie wir es erhalten hatten. Lauter Gründe, das Bühnenbild zu erhalten. Wir mußten eben eine andere Lösung finden. Was also tun? Wir dachten daran, ein Modell draußen zu filmen, genau wie damals das Fahrzeug in der Wüste in **Star Wars**. Aber zu dieser Zeit war das Wetter schlecht und wir konnten nicht das Risiko eingehen, zu warten, bis es wieder besser wurde. Schließlich haben wir die Bilder der Explosion mit verschiedenen Modellen in der I.L.M. gedreht. Auf dem Dach eines der Studios haben wir eine Miniwüste aufgebaut. Damit die Farbschattierungen stimmten, haben wir sogar mehrere Sandproben aus Yuma kommen lassen. Als Hintergrund nahmen wir ein Bild, auf dem Dünen und Wolken dargestellt waren. Am Tag der Dreharbeiten war es kalt und etwas windig. Wir mußten ziemlich lange warten, bis sich die Leinwand nicht mehr im Wind bewegte und der Sand nicht mehr herumflog. Was das Fahrzeug selbst betrifft, so haben wir zwei Miniaturen gebaut. Bei Explosionsszenen zeigt man gewöhnlich zunächst die Auslösung der Explosion, dann die Reaktionen der Personen und schließlich die eigentliche Zerstörung des Objekts. Um diese verschiedenen Aufnahmen zu ermöglichen, haben wir ein Modell mit Fenstern gebaut, die zuerst zersprengt wurden, und in dem kleine Einzelfeuer zu brennen begannen. So konnte man sehen, wie es innen anfängt zusammenzukrachen. Das zweite Modell war für die totale Zerstörung vorgesehen, für das Schluß-Feuerwerk, das diese Szene schön abschließt.



Joe Johnston
Künstlerischer Leiter visuelle Spezialeffekte

In welcher Hinsicht hat **Return of the Jedi** *größere Probleme bereitet als die* Filme zuvor?

Das generelle Problem aller Filme der **Star Wars**-Serie ist daß sie immer besser sein müssen als die vorhergehenden Filme. Das galt auch schon beim **Imperium**. Wir waren einfach gezwungen, alle Ideen und Techniken des ersten Films zu überbieten, denn dieser war nicht mehr der einzige seiner Klasse... **Jedi** wiederum, mußte aufregender sein als **Das Imperium**. Man kann sagen, er ist wie die beiden Vorgänger zusammen, nur noch komplizierter.

Wenn Sie eine Idee entwickeln — wieviel von dem wird denn letztlich realisiert?

Wir zwingen uns dazu, niemals zu fragen, wie wir ein Problem lösen sollen. Sonst würden wir unsere Zeit damit verbringen, Lösungen auf der Basis der reinen Ideensuche zu finden, und müßten die Hälfte der Zeit wiederum versuchen, Risiken aus dem Wege zu gehen. Andererseits schaffen wir selbst immer wieder neue Herausforderungen. Man kann sagen, daß wir Vertrauen in die Technologie haben; wir wissen, daß diese sich ständig entwickelt, und wir selbst tragen zur Weiterentwicklung bei.

Sie haben bei allen drei Filmen der **Star Wars**-*Saga mitgewirkt; im ersten Teil haben Sie das Story-Board und einige der Modellzeichnungen realisiert; im zweiten haben Sie, wie auch bei* **Jäger des verlorenen Schatzes**, *hauptsächlich an der Konzeption gearbeitt. Wie ist das gelaufen?*

In der Konzeptions- und Vorbereitungsphase haben mehrere Leute Ideen geliefert. Richard McQuarrie, Nilo Rodis und ich fertigten haufenweise Skizzen an, die wir George vorlegten. Aus zwanzig oder dreißig Stück suchte er drei oder vier heraus, nach denen wir dann weitere zwanzig oder dreißig entwarfen. Es ist eine Methode systematischer Auslese.

Vom Beginn der Vorbereitung des Story-Boards an haben wir leichten Einfluß auf die Entwicklung der Geschichte genommen. Natürlich nicht auf die wichtigsten Handlungselemente, aber wenn George eine unserer Ideen gefiel, adoptierte er sie auch manchmal. Bei **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** haben wir das Story-Board sehr schnell entwickelt und verschiedene Szenen mehrfach überarbeiten müssen. Manche Sequenzen waren häufig zu verändern oder neu zu beginnen, entweder weil sie nicht mit dem Drehbuch übereinstimmten, oder weil George Lucas neue Ideen hatte. Wir haben mehr Story-Boards angefertigt als für jeden anderen Film, ungefähr 2000, die Vorskizzen nicht mitgerechnet. Wir machten 30 Zeichnungen in Briefmarkengröße, mit denen die Sequenzen grob skizziert wurden. Was schließlich im Film verwendet werden sollte, haben wir vergrößert.

Ist es schwierig, eine Welt zu erschaffen, die von Zeit und Raum sehr weit entfernt liegt?

Es ist nicht schwer, sich etwas vorzustellen; das Schwierigste ist immer, sich bewußt zu machen, daß das Resultat niemals dem entsprechen wird, was man sich vorgestellt hat. Es wird zwar funktionieren und gut sein, aber eben nicht im ursprünglichen Sinne. Es kam oft vor, daß wir einen Entwurf vorlegten, der, nachdem George zugestimmt hatte, realisiert wurde. Wir mußten dann aufpassen, daß denen, die die Vorlagen reinzeichneten, nicht zuviel Spielraum für ihre Phantasie blieb. Was nicht heißen soll, daß wir ihnen immer präzise Pläne vorlegen mußten, aber wir mußten zum Beispiel die typischen Merkmale eines Raumschiffes präzise ausarbeiten, damit sie nicht verändert wurden. Das kam zwar nicht häufig vor, doch wir hatten manchmal Probleme.

Es muß Ihnen doch großen Spaß machen, die exotischen Elemente zu entwickeln, aus denen sich das **Star Wars**-*Universum zusammensetzten. Wie ist es, wenn man Gott spielt?*

Also wenn jemand den lieben Gott spielt, dann George Lucas! Er bestimmt letzten Endes alles. Gut, er setzt sich nicht gerade vor einen Stapel Papier und einen Haufen Bleistifte, um kleine Zeichnungen zu machen, aber er hat großen Einfluß auf uns und wir setzen seine Visionen um. Könnte ich alle Zeichnungen für **Star Wars**,**Imperium** und **Jedi** noch einmal zusammenlegen, so würden Sie in jeder von ihnen sofort den Einfluß von Lucas erkennen. Ich glaube, daß seine Auffassung von den Dingen in meine Zeichnungen fließt, selbst wenn technisch gesehen, ich es bin, der den Stift übers Papier führt. Ich glaube, das ist insofern normal, als es seine Filme sind. Die Vision kommt von ihm, er ist der, welcher Lucasfilm realisiert. Nun, ich habe immerhin eine große Zahl von Zeichnungen bei ihm ohne Beanstandungen unterbringen können. Ich habe ihm Ideen unterbreiten können, die genau das trafen, was er wollte. Also, ich finde das tausendmal befriedigender, als hundert Zeichnungen anzufertigen, von denen er dann nur eine akzeptiert!

Was halten Sie von den Filmen, für die Sie so hart arbeiten mußten?

Ich liebe sie sehr, aber ich habe Schwierigkeiten, sie objektiv zu beurteilen. Manchmal bedauere ich, sie nicht unvoreingenommen betrachten zu können wie ein Kinobesucher. Für mich ist das Schwierigste, während jeder Phase der Produktion, eine Zeichnung oder Sequenz im Zusammenhang zu sehen und dabei objektiv zu bleiben.

Wenn Sie das Drehbuch für einen Film bekommen, an dem Sie mitarbeiten sollen, zeichnen Sie dann auch schon kleine Skizzen auf den Rand?

Nun, ich lese zuerst das Drehbuch in einem Durchlauf und vergesse es für einige Wochen, um die Geschichte sich absetzen zu lassen. Dann lese ich es wieder, um meine Ideen mit dem Skript in Deckung zu bringen; ich verlasse mich allein auf mein Gedächtnis.

Michel Pangrazio
Leitung Matte — Atelier

Neil Krepela
Leitung Matte — Fotografie

Erklären Sie uns, was genau eine Matte ist und was man damit macht.

M.P.: Ich glaube, die erste Matte wurde entwickelt, als ein Produzent etwas zeigen wollte, was er sich nicht leisten konnte, entweder weil es zu teuer war oder zu exotisch oder aber zu weit weg. Er hatte wohl die Vorstellung einer fantastischen, anderen Welt, und der einzige Weg sie zu zeigen war, sie so

realistisch wie möglich zeichnen zu lassen. Als das Prinzip erfunden worden war, erkannte man, welche finanziellen Vorteile es bietet. Unsere Aufgabe besteht darin, gezeichnete Hintergründe in den Film so geschickt zu integrieren, daß niemand es bemerkt. Denn wäre sich das Publikum dessen bewußt und sagte: „Oh, wie schön ist das gemalt", wären Charme und Illusion hin. Unser Ziel ist es, die Leute glauben zu machen, sie befänden sich inmitten einer schönen fremdartigen Welt oder eine Stadt in den Wolken existiere tatsächlich. Für **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** malten wir an die 50 oder 60 Hintergründe, aber nur rund 30 oder 35 wurden schließlich als Fond verwendet. Der Rest mußte für alles mögliche herhalten, Verbindungen zwischen einzelnen Einstellungen herstellen, oder Fehler, „Versager" kaschieren. Ich werde Ihnen ein Beispiel geben: Wir mußten ein kleines Waldstück malen, um den Metallbügel zu verdecken, mit dessen Hilfe ein Ewok „fliegen" konnte. Aber „Wir mußten dieses Waldstück malen" heißt, entsprechend der Realfilmaufnahme mit 24 Bildern pro Sekunde, war es Bild für Bild zu malen, damit es zu den Veränderungen des Ewok paßte; die Einstellung war nicht starr, und das kleine Gehölz befand sich in jedem Bild an einem anderen Ort...

N.K.: Immer wenn die Panoramakamera um soundsoviel Grad schwenkte, mußten wir genau aufpassen, daß sich das Gehölz im Moment der Aufnahme im gleichen Winkel verschob, so daß der Metallbügel hinten gut verdeckt wurde.

Könnten Sie uns eine Einstellung beschreiben, bei der verschiedene Matte-Techniken angewendet wurden?

Wir wenden zahlreiche unterschiedliche Techniken an, je nach dem Ergebnis, das wir erzielen wollen. Wenn die Vorgabe feststeht, können wir entscheiden, wie das Problem am besten zu lösen ist. Die Transparent-Technik bietet ausgezeichnete Möglichkeiten. Sie ist vor allem vielseitig verwendbar. Man kann mit ihr zahllose, verschiedene Dinge im Hintergrund ein und derselben Aufnahme unterbringen. Man muß nur die einzelnen Elemente auf unterschiedlichen Ebenen vor der Kamera plazieren. Das haben wir bei einer der Einstellungen, die das Dock des Rebellenschiffes zeigen, zum Beispiel so gemacht: Am Anfang der Einstellung blicken wir vom Inneren des Raumschiffes nach außen, in den Weltraum; die Sterne ziehen langsam vorüber, ebenso eine Flotte von Raumfahrzeugen. Sie bewegen sich etwas schneller als die Sterne im Hintergrund, besonders der erste des Geschwaders. Um dieses Resultat zu erzielen, haben wir verschiedene Glasscheiben benutzt, zusammen mit der „Automatte", die es ermöglicht, feste Hintergründe gleichzeitig mit der Kamera zu bewegen, so daß der Eindruck von Bewegung entsteht. Die Sterne befinden sich also im Hintergrund; vorn sind die Schiffe, freigestellte Fotos, die wir auf Glasscheiben montiert haben. Weiter vorn haben wir das Schiff des Admirals (das Führungsschiff) — ein kleines Modell, das wir auf einer anderen Scheibe fixiert haben — und, noch weiter vorn, das (gemalte) Bild des Docktores.

Mit fortschreitender Einstellung dringt die Kamera nach unten vor und man erkennt eine ganze Flotte von Raumschiffen, die auf dem Boden des Docks abgestellt sind. Menschen bewegen sich zwischen ihnen, wir haben sie im I.L.M. aufgenommen, jetzt sind sie optisch verkleinert zwischen die Flugzeuge verteilt. Einige von ihnen sind sogar nur gezeichnet. Jedenfalls werden die kleinen Menschen zwischen den Raumschiffen immer deutlicher, fuhrwerken mit Kisten herum etc. Die Kamera fährt weiter abwärts und auf den Falken inmitten der anderen Schiffe zu. Hier haben wird um unsere Personen einzuführen, in England gedrehtes Material in das laufende Bild integriert, ebenfalls passend verkleinert. Die gesamte Sequenz besteht aus Kameraeinstellungen in unterschiedlicher Perspektive.

Sie verwenden die Matte-Technik ebenfalls, um unglaubliche Gebäude zu schaffen, die niemals existiert haben und die zu konstruieren zu kostspielig wäre, wie zum Beispiel der außergewöhnliche Palast des Jabba-the-Hutt. Wie entstehen diese Gebäude, die eigentlich nicht existieren und doch so real aussehen?

> Ich mußte schon an Matten arbeitten, für die ich kein Referenzmaterial hatte, die allein in meiner Phantasie existierten.

M.P.: Wir haben im I.L.M. eine Bibliothek, in der wir Dokumente zum Vergleich heranziehen können. Eine unserer wertvollsten Quellen ist das „National Geographic Magazine": Darin findet man Fotos aller Landschaften und aller Konstruktionen auf der Erde, in allen Klimazonen. Selbst wenn das nicht alles perfekt ist, so gibt es uns doch immer Inspiration. Bei der Darstellung von Planeten beziehen wir uns auf die Erde, wie man sie aus dem Weltraum sieht. Das ist zwar nicht ideal, wenn man eine Welt darstellen möchte, die nicht existiert, aber es hilft. Der bloße Anblick einer realen Sache erlaubt uns, etwas realistisch Wirkendes zu machen. Unsere Vorstellungskraft schließt die Lücken. Was den Palast betrifft... Ralph McQuarrie hatte ein Bild gemalt, von dem ich ein Foto bekam; von dieser Vorlage ausgehend haben wir ein Modell entwickelt, das wir wiederum in den Farben realisiert haben, die uns am wirkungsvollsten erschienen. Das half uns sehr bei der Perspektive und der Tiefenschärfe. Dann haben wir das Modell gefilmt, als wäre es ein Gebäude in natürlicher Größe. In den Büchern fanden wir Bilder von Moscheen.

Häufig sind Kulissen zu entwerfen, für die es kein Referenzmaterial gibt. Ich mußte schon an Matten arbeiten, die Dinge darstellten, die nur in meiner Phantasie existierten. Manchmal ist das sehr enttäuschend. Solange man etwas real Existierendes zeichnet, gibt es Bezugspunkte, und das Ergebnis kann sehr realistisch sein. Wenn man jedoch ganz und gar von Imagination abhängt, ist man oft verloren. Aber ich bin davon überzeugt, daß wir dank unserer Praxis in einigen Jahren Entwürfe ausführen können, für die wir noch kein Vorbild haben.

Manchmal wirken die Matten nicht sehr überzeugend. Wie kommt das?

M.P.: Es hängt vom Vordergrund ab, ob sie glaubwürdig sind oder nicht. Wir liefern eine Art Rohmaterial zur Auswahl, mit der der Regisseur seine Vorstellungen verwirklichen kann. Und das Publikum bekommt auf die Weise Material für seine eigenen Träume.

Die Matte-Malerei ist eine stark unterschätzte Technik, weil man die gelungenen Matten niemals bemerkt, wohl aber die mißratenen. Wenn es gut gemacht ist, dann ist es vollkommen unsichtbar. Ich glaube, daß es sehr wenige Filme gibt, die die Vorteile der Technik voll ausgenutzt haben. Wenn ich einen Film wie **Ghandi** sehe, dann frage ich mich, warum man bei den Massenszenen keine Matte-Technik benutzt hat. Man hätte diese Menschenmassen sehr gut malen können. Sie denken vielleicht, daß ich Spaß mache, aber man hätte sehr gut 5000 Menschen „animieren" können und in die Mitte eines riesigen Platzes stellen können, und zwar auf ganz überzeugende Weise. Eine gute Matte ist nicht zu erkennen, daher übrigens auch die Einstellung zu dieser Technik.

In welcher Hinsicht sind die Matten in **Jedi** *besser als die der vorangegangenen Filme?*

M.P.: Wir haben mehr Erfahrung. Wir verbessern uns ständig. Trotzdem bleiben die Probleme dieselben. Die Schwierigkeit ist immer noch, ein Bild zu schaffen, das auf der Leinwand gut aussieht, und außerdem den gewünschten Effekt bewirkt. Nur realisierbar muß es sein... Diese ewigen Kompromisse! Die Maltechnik muß gelungen sein, aber sich darin zu verlieben, ist streng verboten! Sonst kommen wir nicht voran, verstehen Sie. Deshalb dürfen wir beim Entwurf der Matten nicht an Kunst denken; letzten Endes ist es das auch nicht. Zum Glück sieht die Kamera nicht alles, denn die meisten Matten sind... wie wir sagen... flüchtig.

Star-Galerie

Mark Hamill
(Luke Skywalker)

Mark Hamill, der zum erstenmal im **Krieg der Sterne** auf der Leinwand zu sehen war, hat seine Rolle von Anfang an mit der notwendigen Begeisterung, Dynamik und Natürlichkeit gespielt. Im Laufe der Folgen hat er den Reifeprozeß der Person, die er spielt, glaubwürdig dargestellt. Er hat ebenfalls mehr Erfahrung mit der Technik bekommen, was man ganz besonders in der Szene des **Elephant Man** sehen kann. Darum spielte er auch eine der Hauptrollen in **The Big Red One** von Samuel Fuller sehr glaubwürdig.

Mark Hamill wurde 1952 in Oakland, Kalifornien geboren, wo er seine Kindheit verbrachte. Danach ging er nach Virginia und nach New York. Er beendete sein Studium in Japan, wohin sein Vater, Kapitän der US-Navy, versetzt worden war. Zurück in den Vereinigten Staaten absolvierte er ein Theater-Studium in Los Angeles, beim City College. Sein erstes Engagement erhielt er für die TV-Show von Bill Crosby und spielte fortan in zahlreichen Fernseh-Serien wie **Night Gallery Owen Marshall, Room 222, The Partridge Family** und **Cannon**. Neun Monate war er regelmäßig in **General Hospital**, einer der beliebtesten TV-Serien Amerikas, zu sehen.

Seinen ersten großen Erfolg hat Mark Hamill mit der lustigen Serie **The Texas Wheelers** (1974-75), neben Jack Elam und Gary Busey. Bevor er für **Star Wars** verpflichtet wurde, wirkte er in zahlreichen Fernsehfilmen mit: **Verlorener Frühling** mit Patricia Neal, **Sara T. Portrait of a Teenage Alcoholic** mit Linda Blair. Danach gehörte er zu den ständigen Akteuren in der Serie **Eight is Enough** und wirkte bei Rundfunk-Hörspielen von **Star Wars** (1982) und **Das Imperium schlägt zurück** (1983) mit. Weitere Sprecher waren Perry Kind (Han Solo) Ann Sachs (Leia) und Billy Dee Williams (Lando Calrissian).

In **Corvette Summer**, produziert von den beiden USC-Absolventen Hal Barwood und Matthew Robbins, sah man ihn, sowie in **The Night the Lights went out in Georgia**, einer Country-Komödie mit Kristy Mc Nichol. Er trat die Nachfolge von David Bowie in dem Stück **The Elephant Man** an und spielte während einer Tournee die Hauptrolle in **Amadeus**.

Mark Hamill über Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Die Rückkehr der Jedi-Ritter ist wie ein großes Fest unter Gymnasiasten gewesen, kurz vor der Abiprüfung. Wir wußten, daß wir zum letzten Mal zusammen arbeiteten, und es war alles sehr nostalgisch. Wie **Star Wars** oder **Das Imperium schlägt zurück** versetzt **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** den Zuschauer in ein magisches Universum, das zugleich Märchenland und das Land des Zauberers von Oz ist. Es ist eine Galaxis, die mit unserer nicht vergleichbar ist, in der jeder seine Phantasien ausleben kann. Wir alle sind reifer geworden, während der Dauer der Saga — Luke vielleicht mehr als die anderen. Von Anfang an hat mir die Person von Luke gefallen, aber mehr interessierte hat sie mich im **Imperium** und am meisten in der **Rückkehr der Jedi-Ritter**. Er ist ein großes Stück weitergekommen: In **Star Wars** war er ein einfacher Jüngling. Im **Imperium** trug er einen sehr martialischen Khaki-Anzug. Im **Jedi** trägt er das schwarze Gewand der Eingeweihten. Aber welche Art von Jedi ist er? Zauberer, Mystiker oder Rächer?

Vor **Star Wars** hatte ich eine ordentliche Theater-Ausbildung genossen und schon alles mögliche gespielt. Es ist für mich ein Kompliment, daß die Leute mich für so naiv, spontan und ungestüm wie Luke Skywalker gehalten haben!

Die **Star Wars**-Saga wird für mich immer eine ganz besondere Zeit bleiben. Als ich damit begann, war mir natürlich klar, daß ich nicht immer so jugendlich aussehen würde. Dies war eine einmalige Gelegenheit. Der Erfolg von **Star Wars** zwang mich, meine Karriere mit anderen Augen zu sehen. Ich habe jetzt einen Scheidepunkt erreicht: Ich bin zu alt, um Jünglinge zu spielen, aber noch zu jung um die Rolle eines Lebenserfahrenen zu übernehmen. Vielleicht sollte ich mich für einige Jahre zurückziehen und mein Comeback in der Art von Martin Sheen planen...

Filmographie

1977 **Krieg der Sterne** George Lucas
Die Welt in 10 Millionen Jahren Ralph Baskshi
1978 **Corvette Summer** Matthew Robbins
1980 **Das Imperium schlägt zurück** Irwin Kershner
The Big Red One Samuel Fuller
1981 **The Night The Lights Went Out In Georgia** Ronald F. Maxwell
1983 **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** Richard Marquand

Fernsehfilme

1975 **Sara T. - Potrait Of A Teenage Alcoholic** Richard Donner
Delancey Street: The Crises Withhin Eric James Goldstone
1976 **Mallory: Circumstancial Evidence** Boris Sagal
1977 **The City** Harvey Hart

Carrie Fisher
(Prinzessin Leia)

Carrie Fisher, geboren in Beverly Hills am 21. Oktober 1958, ist die Tochter von Debbie Reynolds und Eddie Fisher. Sie wuchs im Künstler-Milieu auf und folgte sehr früh der Familientradition. Mit 13 Jahren steht sie erstmals neben ihrer Mutter auf der Bühne. Vier Jahre später verläßt sie das Lyzeum, um während einer Saison als Chor-Mitglied in **Irene** in New York zu spielen.
1975, nach einem zweiten Auftritt neben Debby Reynolds im London Palladium, spielt sie ihre erste Kinorolle als Tochter von Lee Grant in **Shampoo**. Dafür wird sie als „Debütantin des Jahres" ausgezeichnet. Danach besucht sie 18 Monate lang einen Kursus bei der Central School of Speech and Drama. 1976 bekommt sie die Rolle der Leia im **Krieg der Sterne**.
Neben der **Star Wars**-Rolle, die aus ihr einen internationalen Star gemacht hat, verstärkt Carrie Fisher ihre Aktivitäten auf Bühne und Fernsehen. Sie war Gastmoderatorin in der satirischen Sendung **Saturday Night**, und spielte die Untermieterin von Laurence Olivier und Joanne Woodward in **Komm zurück kleine Sheba**. Ein völlig anderes Genre. Sie übernimmt komische wie dramatische Rollen, spielt auf der Bühne in **The Ill Fated Censored Scenes from King Kong** und **Agnes of God**, einem der wichtigsten Stücke der Saison 82-83.
Vor den Dreharbeiten zu **Jedi** war sie neben John Belushi und Dan Aykroyd in **The Blues Brothers** von John Landis sehen, wo sie die Rolle der „mysteriösen Frau" spielte.

Carrie Fisher über Die Rückkehr der Jedi-Ritter

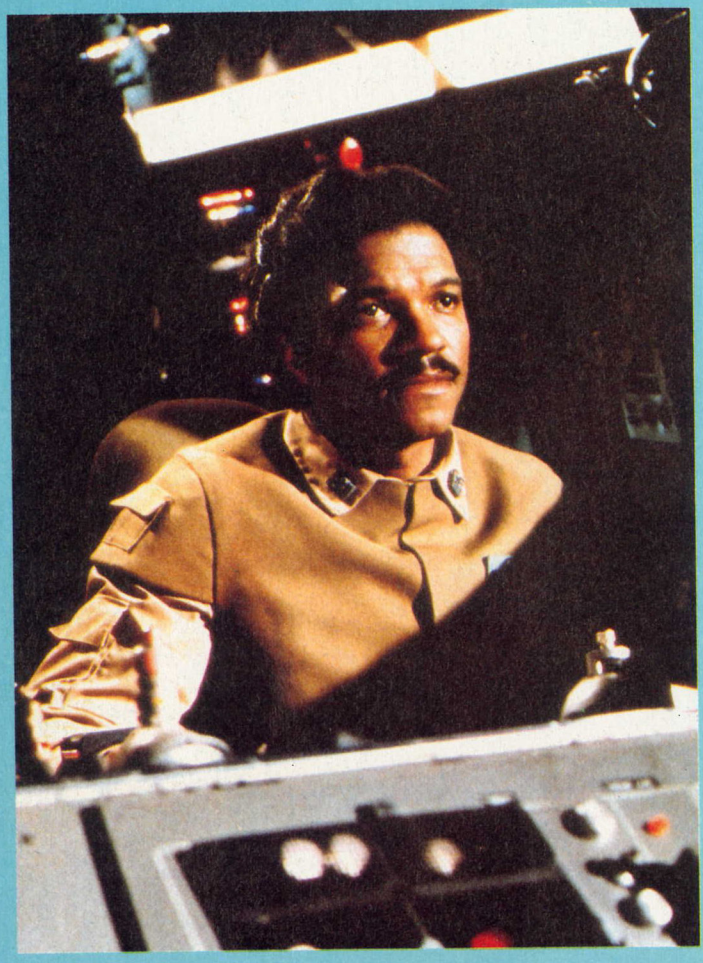
Ich habe sieben Jahren meines Lebens, vom 19. bis 25. Lebensjahr, im Zeichen von **Star Wars** gelebt. George Lucas traf ich zum erstenmal auf einer Vorsprech-Veranstaltung, die Brian de Palma organisiert hatte. Er suchte gleichzeitig Schauspieler für **Carrie**. Ich mußte einen sehr komplizierten Text mit schweren Antworten vorlesen. Ich habe das instinktiv gespielt, und dank meiner Studienjahre auf der Central School of Speech and Drama in London, versprach ich mich nicht. Ich hatte große Lust auf die Rolle von Leia. Es war die beste, die ich je gelesen hatte, und Märchen haben mich immer fasziniert.
Ich liebe Lucas sehr. Er ist jemand, mit dem man sehr viel Spaß haben kann, auch wenn er immer sehr reserviert bleibt. Die Dreharbeiten zu dieser Saga waren für alle Beteiligten sehr anstrengend, besonders für die Schauspieler. Ich habe viele Szenen mit „nicht existierenden" Partnern gespielt. Da mußte ich meine Augen auf eine Markierung richten, die ein Monstrum vertreten sollte, das aber erst in der Endmontage einkopiert wurde. Ich schoß ins Leere und sah meine Opfer nie hinfallen.
Ich findes es sehr interessant, daß Leia aggressiv ist, sich in diesem Film, in dem Männer dominieren, fast männlich bewegt. Leia benimmt sich wie ein Soldat. In diesem Abenteuer wächst ihre Macht. Sie hat weder Eltern noch Freundinnen, denen sie ihre Sorgen anvertrauen kann. Ich habe immer den Eindruck gehabt, daß sie ihre Kraft aus ihrer Wut schöpft, aus ihrer Verbitterung, aus ihrem Willen das Böse zu eliminieren. Im Laufe der Folgen gewinnt sie jedoch eine gewisse Weiblichkeit, die besonders bei der **Rückkehr der Jedi-Ritter** deutlich wird. Sie verliert etwas von ihrer königlichen Würde... und fast alle ihre Kleider! Ich habe immer versucht, diese Rolle mit einer gewissen Logik auszufüllen, und hatte das Glück, immer mit Regisseuren zu arbeiten, die selbst eine starke Persönlichkeit waren. Als einziger unter diesen Dreien ist Richard Marquand selbst Schauspieler gewesen. Seine Einstellung ist also anders als die von Irving Kershner. **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** ist ein schnellerer Film als **Das Imperium schlägt zurück**. Er wurde mit intensiverem Rhythmus gedreht als **Star Wars**. Die Folge gibt Antworten auf alle Fragen, die in den ersten zwei Folgen offen geblieben waren. Um die Erwartung der Zuschauer nicht zu enttäuschen, fanden die Dreharbeiten in einer Atmosphäre statt, die einem Spionage-Roman alle Ehre gemacht hätte! Das Drehbuch wurde nur einer kleinen Anzahl von Mitarbeitern zur Verfügung gestellt. Einige Szenen waren „top secret". Wir bekamen den Text in versiegelten Umschlägen, die wir erst in letzter Minute öffnen durften, und unsere Texte mußten wir innerhalb weniger Minuten auswendig lernen...

Filmographie

1975 **Shampoo** Hal Ashby
1977 **Krieg der Sterne** George Lucas
1979 **Mr. Mike's Mondo Vedeo** Michel O'Donoghue
1980 **Das Imperium schlägt zurück** Irwin Kershner
Blues Brothers John Landis
1981 **Under The Rainbow** Steve Rush
1983 **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** Richard Marquand

Fernsehfilme

1977 **Come Back, Little Sheba** Silvio Marizzano
1978 **Leave Yesterday Behind** Richard Michaels

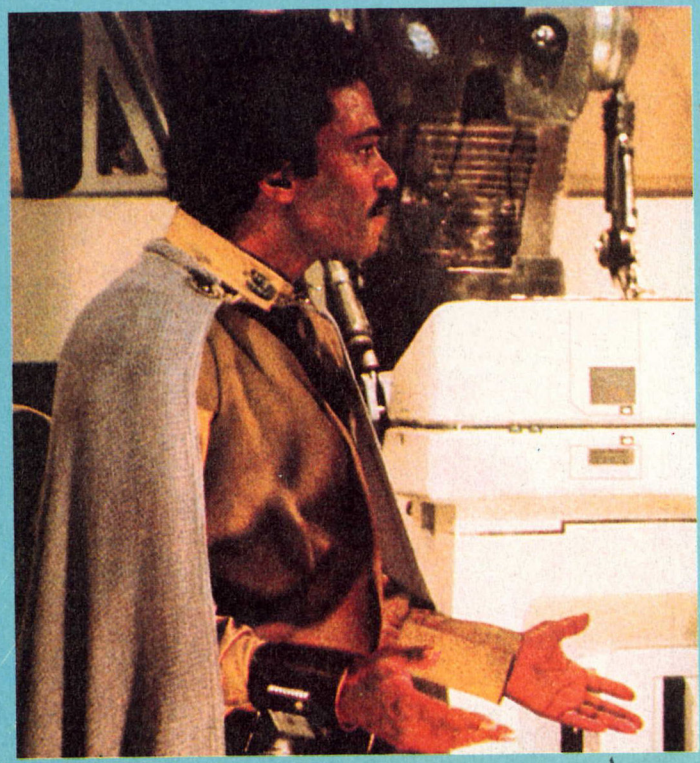


Billy Dee Williams
(Lando Calrissian)

Bekannt geworden 1972, als er mit Diana Ross in **Lady sings the Blues** zu sehen war, hat Billy Dee Williams lange Schauspiel-Erfahrung. Auf der Bühner zeichnete er sich in **Die Neger** aus, in **A Taste of Honey** (unter der Regie von Tony Richardson) und **I have a Dream**, wo er die Rolle von Martin Luther King spielte. Für seine Rolle in **The Trial of A. Lincoln** (neben Henry Fonda) bekam er den „Los Angeles Drama Critic's Circle Award". Er erhielt dreimal den Image Award und wurde für seine Leistung in Buzz Kuliks Fernsehfilm **Brian's Song** für den Emmy, den Fernseh-Oscar, nominiert. Jahrelang bekam er nur Rollen, bei denen er den „armen, kaputten Typ des Ghettos" zu spielen hatte. Heute ist er einer der attraktivsten Schauspieler seiner Generation und einer der wenigen schwarzen amerikanischen Schauspieler, denen es gelungen ist, ihre künstlerische Integrität zu bewahren.

Williams wurde am 6. April 1937 in Harlem geboren. 1944 spielte er zum ersten Mal auf einer Bühne in **The Firebrand of Florence** von Edwin Justus Mayer, übrigens neben Lotte Lenya. Er studierte an der High School of Music and Art und wird in der Academy of Fine Art and Design aufgenommen. Er möchte Zeichner werden. Er lebt einige Monate in Paris, wo er als Portraitmaler seinen Lebensunterhalt verdient. Danach kehrt er in die USA zurück und tritt dem Actor's Workshop von Sidney Poitier bei. Sein Leinwand-Debüt gibt er mit **Zorn der Gerechten** von Daniel Mann, mit Paul Muni. 1969 kehrt er zur Bühne zurück und im gleichen Jahr hat er mit **A Taste of Honey** großen Erfolg. Seine Partnerin ist Angela Landsbury. In den folgenden Jahren ist er in **The Blue Boy in Black** zu sehen, in **Hallelujah Baby** (das ebenfalls in Paris gespielt wird), **Happy Ending**, **The Firebugs**, **Ceremonies in Dark Old Men** und **Slow Dancing**.

Berry Gordy verpflichtet ihn, und mit der Rolle des männlichen, zynischen Charmeurs in **Lady sings the Blues** gelingt ihm der Durchbruch. Viele Kritiker haben ihn mit dem Clark Gable der 30er Jahre verglichen. Seit dem hat er, vom Actionfilm **HIT** über die Komödie **Bingo** bis zum Melodram **Mahagoni** die Vielfältigkeit seines Könnens bewiesen. Welche Ausstrahlung er besitzt, zeigt sich in seiner Darstellung des Lando Calrissian. Außer in **Das Imperium schlägt zurück** war er letzhin in **Nachtfalken** zu sehen. Als Partner von Sylvester Stallone. Er hat auch für das Fernsehen gearbeitet, in **Scott Joplin** und **Christmas Lillies of the Fields** von Ralph Nelson. Darin spielte er die Rolle, die Sidney Poitier in **Lilien auf dem Felde** unter dem gleichen Regisseur innehatte.



Filmographie

1959 Zorn des Gerechten Daniel Mann
1970 Nie wieder New York Arthur Hiller
1972 Lady Sings The Blues Sidney J. Furie
The Final Countdown Oscar Williams
1973 Hit! Sidney J. Furie
1974 The Take Robert Kartford-Davis
1975 Mahagoni Berry Gordy
1976 The Bingo Long Travelling All-Stars And Motor Kings
John Badham Bingo
Blast Frank Arthur Wilson
1979 The Hostage Tower Claudio Guzman
1980 Das Imperium schlägt zurück Irwin Kershner
1981 Nachtfalken Bruce Malmuth
1983 Die Rückkehr der Jedi-Ritter Richard Marquand

Fernsehfilme

1970 Lost Flight Leonard J. Horn
1971 Brian's Song Buzz Kulik
1972 Das Glashaus Tom Gries
1979 Scott Joplin: King Of Ragtime Jeremy Paul Kagan
1979 Christmas Lillies Of The Field Ralph Neslon
1983 Shooting Stars

Harrison Ford
(Han Solo)

Harrison Ford ist der erste Antiheld der „Space Opera". In diesem traditionell manichäischem Genre umgab er den Han Solo mit einer Aura von jugendlichem Zynismus, spielte ihn mit einer unwiderstehlichen, sehr originellen Mischung von Unbeholfenheit und Humor, die ihn reifer, „echter" als seine Partner erscheinen lassen. Han, der Söldner, betrachtet seine Freunde mit dem schützenden, zugleich spöttischen Blick des großen Bruders. Seine Zurückhaltung bringt eine zweite Ebene ins Geschehen und ermöglicht auch dem erwachsenen Zuschauer sich mit ihm zu identifizieren.

Von allen Mitspielern bei **Star Wars** ist Harrison Ford derjenige, der auch in anderen Filmen die größten Erfolge hatte. Er trug entscheidend an der Gestaltung der Rolle von Indiana Jones, dem zweifelhaften Held vom **Jäger des verlorenen Schatzes** bei. Er suchte die Bekleidung aus, ließ ihn müde und abgekämpft aussehen, wählte weiche Hüte und die Blousons; aus dem entstand nach und nach das Bild dieses Mannes, der überhaupt nicht für Abenteuer gemacht ist. Seine Heldentaten provozierten aus diesem Grund sofort Bewunderung und Heiterkeit. In **Blade Runner** ist er noch weiter gegangen. Da spielt er bewußt mit einer Mischung aus Zurückhaltung und Hartnäckigkeit, Schwere, Macht und Melancholie, die aus dieser Rolle eine der menschlichsten des SF-Kinos machen.

Harrison Ford wurde am 13 Juli 1942 in Chicago geboren. Seine Schauspieler-Karriere beginnt mit Sommer-Tourneen in Wisconsin. 1963 läßt er sich in Kalifornien nieder und betätigt sich weiter auf der Bühne beim Laguna Beach Playhouse. Die Columbia nimmt ihn unter Vertrag und man sieht ihn zum ersten Mal auf der Leinwand in **Immer wenn der Dollars roch** mit James Coburn. Danach spielt er in **A Time for Killing** von Phil Karlson und **Luv** von Clive Donner. 18 Monate später geht er zur Universal, wo er in verschiedenen großen Serien spielt: **Der Mann aus Eisen**, **Gunsmoke**, **Der Mann aus Virginia**. Seine erste wichtige Rolle spielt er in **Journey to Shilo**, einem Western von William Hale, in dem um James Caan die „jungen Hoffnungen" der Firma versammelt werden. Nach einer langen ruhigen Zeit bekommt er 1973 die Rolle von Bob Falfa, dem Autorenn-Fan in **American Graffiti**. Von da an ist seine Karriere mit Namen wie Francis Coppola, George Lucas und Steven Spielberg gekoppelt.

Parallel zu **Star Wars** hat Harrison Ford mit Henry Winkler und Sally Field in **Helden von heute** von Jeremy Paul Kagan gespielt. Da übernahm er die Rolle eines Vietnam-Veteranen. Mit Christopher Plummer und Lesley Ann Warren spielte er in **Hanover Street** von Peter Hyams, mit Gene Wilder steht er in **Ein Rabbi im Wilden Westen** von Robert Aldrich vor der Kamera. Er hat ebenfalls in verschiedenen Fernsehfilmen mitgewirkt, wie in James A. Michener's **Judgement**, **The Court Martial of L.T.**, und **William Calley** von Stanley Kramer.

Filmographie

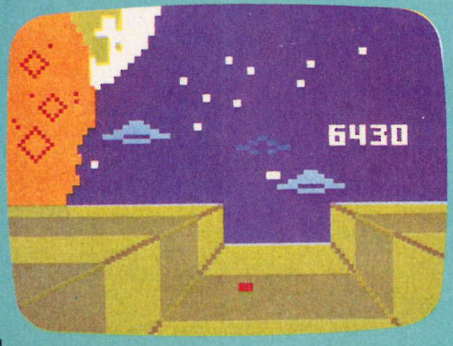
1966 **Immer wenn er Dollars roch** Bernard Girard
1967 **A Time For Killing** Phil Karlson
LUV Clive Donner
1968 **Journey To Shiloh** William Hale
1970 **Getting Straight** Richard Rush
1973 **American Graffiti** George Lucas
1974 **Der Dialog** Francis Ford Coppola
1977 **Krieg der Sterne** George Lucas
Helden von heute Jeremy Paul Kagan
1978 **Der wilde Haufen von Navarone** Guy Hamilton
1979 **Apocalypse Now** Francis Ford Coppola
Hanover Street Peter Hyams
Ein Rabbi im Wilden Westen Robert Aldrich
1980 **Das Imperium schlägt zurück** Irwin Kershner
1981 **Jäger des verlorenen Schatzes** Steven Spielberg
1982 **Blade Runner** Ridley Scott
1983 **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** Richard Marquand
Indiana Jones und der Tempel des Todes Steven Spielberg

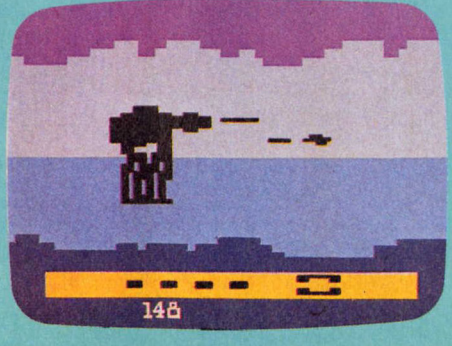
Fernsehfilme

1970 **The Intruders** William A. Graham
1976 **James A. Michener's Dynasty** Lee Philips
1977 **The Possessed** Jerry Thorpe

Weltenraum im Videospiel

Was im Kino auf der Leinwand an Abenteuern zu verfolgen ist, können Videospieler seit langem schon selbst nachvollziehen. Gleich, ob es sich nun um wahrhaft fantastische Weltraumabenteuer handelt, die „frei" erfunden wurden und sogar Filmen als Vorlage dienten oder um Videospiele, mit denen wichtige Sequenzen aus berühmten Fantasy- und Science-Fiction-Filmen auf die Mattscheibe gebracht wurden. TeleMatch bringt Ihnen eine Auswahl der Cassetten zu diesem Thema.





Aus aktuellem Anlaß stehen die **Star Wars**-Cassetten von Parker ganz oben an. Der Anfang dieser Videospielserie, so muß man es wohl nennen, wurde mit **Star Wars - The Empire Strikes Back** gemacht. Hier wird die Sequenz, in der die „Imperial Walkers" von den „Snowspeeders" der Rebellen-Allianz zerstört werden müssen, um die Eliminierung der Generatorstation zu verhindern, nachgespielt. Gelangt einer der „Walker" im Spielverlauf an den rechten Bildschirmrand, ist das Duell beendet. (Ausführlicher Testbericht in TeleMatch 4/5/83).

Etwa zum selben Zeitpunkt, verblüffenderweise jedoch lange vor der Filmpremiere, wurde die erste Cassette veröffentlicht, die eigentlich auf dem dritten Teil der Saga basiert, **Jedi-Arena**. Darin stehen sich, relativ abstrakt realisiert, die „Jedi-Ritter" (Darth Vader und Luke Skywalker) mit ihren Laser-Schwertern gegenüber, um ihre Fähigkeiten zu messen. Als Spiellohn winkt der Titel „Jedi-Meister". (Ausführlich vorgestellt in TM 4/5/83).

Die wohl schönste Star Wars-Cassette ist in diesen Tagen auf den Markt gekommen. Schön, sowohl in Hinblick auf die Aktion als auch hinsichtlich der beeindruckenden Grafik und der Vielfalt der Screens: Dieses Kompliment wird jeder Videospieler dem **Death Star Battle** machen. Nachgespielt wird die Sequenz aus „Jedi", in der die Rebellen zum Reaktor des Todessterns vorstoßen müssen, um ihn zur Explosion zu bringen. In der ersten Spielphase müssen A- und B-Wing-Fighter abgeschossen und die Energiebarriere des Todessterns durchdrungen werden. Darauf folgt der berühmte Sprung durch den Hyperraum. Anschließend wird die direkte Attacke aufs Zentrum „geflogen". (Cassettentest im aktuellen TM 7/83).

Grafisch beeindruckend und zweifelsfrei der vergleichbaren Sequenz aus dem ersten Star Wars Film nachvollzogen ist Mattel/Intellivisions **Star Strike**, eine Cassette, die zur Gattung der anspruchsvollen Weltraumspiele gezählt werden darf.(Präsentiert in TM 1/83).

Reines Weltraumspiel- und Abenteuervergnügen, von der Abfolge indes fast identisch, vermitteln die Cassetten **Star Voyager** (Imagagic), **Starmaster** (Activision) und **Star Raider** (Atari), wobei letztere allerdings mehr auf dem Computer überzeugt.

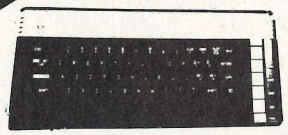
Tron, der Computerfilm aus dem Hause Disney, von dem nicht nur Insider glauben, daß er ein Jahr zu früh kam und schon bald zu den Klassikern des SF-Films gehören wird, fand seine Umsetzung zum Automatenspiel bei Bally-Midway. Ein Videoautomat, der die neue Spielegeneration in den Arkaden einleitete. Gleich zwei Cassetten, und damit zwei Sequenzen des Films, brach-

Oben: Ein komplettes „Star Wars 2"-Szenarium von Parker mit den Helden im Modell, Taun-Taun und AT AT. Links außen: Intellivisions Weltraumspiel Star Strike. Links: „Das Imperium schlägt zurück" als Videospiel von Parker

Tele-Shop

Spezialversand für Computer- und Telespiele
Postfach 32 32 15 · 2000 Hamburg 13

Der neue ATARI 600 XL Spiel- und Lern-Computer lieferbar auf Anfrage.



DM 16K, Basic **549.-**

Donkey Kong, 2 Atari-Joysticks nur DM **149.-**
Speichererweiterung auf 64K RAM DM **349.-**
Programm Recorder incl. Cassette „Spielend Lernen" DM **249.-**
Diskettenstation 1050 DM **999.-**
Farbdrucker 40 Zeichen DM **799.-**

Aktuelle Hits – faire Preise – schneller Service Per Post direkt ins Haus.

Das große Programm der besten Spiele als Steckmodul für den Atari 600XL

ATARI

Pengo, Ms. Pac Man, Tennis, Donkey Kong jr., Donkey Kong, Superman III,

Pole Position, Robotron: 2084, Dig Dug, Caverns of Mars, Basketball, Qix, Defender, Galaxian,

Pac Man, Centipede, Asteroids, Star Raiders, Space Invaders, Super Breakout, Musik Composer

Frogger, Q-Bert, Astro Chase, Schach, Risk, Super Cobra

je Steckmodul nur DM **149.-**

PARKER je Steckmodul nur DM **129.-**

TIGERVISION

Polaris, Springer
Star Trek, Buck Rogers, Congo Bongo

je Steckmodul nur DM **149.-**

SEGA

ariosoft

Steckmodul:	
Protector	DM 139.-
Shamus	DM 125.-
Chopfilter	DM 139.-
Pharaos Curse	DM 125.-
Necromancer	DM 125.-
Fort Apocalypse	DM 125.-
Cassette:	
Blue Max	DM 99.-

Donald mit LED-Augen DM **25.-**
Mickey mit LED-Augen DM **25.-**
Blink-Name (max. 8 Zeichen) DM **65.-**
Eprom Schmuck mit Kettchen DM **50.-**

ATARI

Für ATARI VCS 2600:

Pole Position	DM 139.-
Kangaroo	DM 139.-
Dig Dug	DM 99.-
Battlezone	DM 99.-
Joust	DM 125.-
Moon Patrol	DM 99.-

ACTIVISION

Für ATARI VCS 2600:

Decathlon	DM 139.-
Enduro	DM 139.-
Space Shuttle	DM 139.-
Robot Tank	DM 139.-

PARKER

Für ATARI VCS 2600

Q-Bert	DM 149.-
Popeye	DM 149.-
Super Cobra	DM 149.-
Star Wars Jedi I	DM 139.-
Star Wars Jedi II	DM 139.-

SEGA

Für ATARI VCS 2600:

Buck Rogers	DM 139.-
Congo Bongo	DM 139.-
Star Trek	DM 139.-

TIGERVISION

Für ATARI VCS 2600

Springer	DM 139.-
Polaris	DM 139.-
Miner 2049er	DM 139.-
River Patrol	DM 139.-

AMIGA POWER-STICK
Hochpräziser Steuerknüppel nur DM **59.-**
für TI 99/4A (Paar) nur DM **179.-**
für Colecovision DM **99.-**

JOYSTICK COMPETITION PRO
nur DM **63.50**

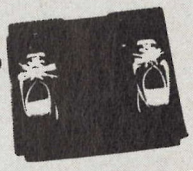
Doppel-Adapter für TI 99/4A DM **34.50**
Doppel-Adapter für Colecovision DM **34.50**

Mehr Punkte mit der Kugel:

ACCU-BALL schnell, präzise
nur DM **169.-**

Alle Spiele von Atari, Activision, Commavid, Coleco, Imagic, Sega, Tigervision und Parker in unserer kostenlosen Preisliste.

Die Sensation auf der Funkausstellung:
AMIGA JOYBOARD
inkl. Ski-Slalom Spiel-Modul
nur DM **249.-**
für Atari VCS 2600, Atari Computer, Commodore VC20 Computer – bitte bei der Bestellung angeben.



HEISSE SONDERANGEBOTE
– so lange Vorrat reicht –

Donkey Kong für Atari VCS	DM 105.-
Phoenix für Atari VCS	DM 105.-
Ms. Pac Man für Atari VCD	DM 105.-

Und so wird bestellt.

Einfach den Bestellschein ausfüllen und an Tele-Shop, Postfach 32 32 15 in Hamburg 13 senden.
Entweder mit V- Scheck im Brief, oder bei Nachnahme auf Postkarte aufkleben.

Bestellschein

Hiermit bestelle ich

mit V-Scheck ☐

als Nachnahme ☐

(+ DM 4,50 Postgebühren)

_____

_____

passend für _____ System

Name _____

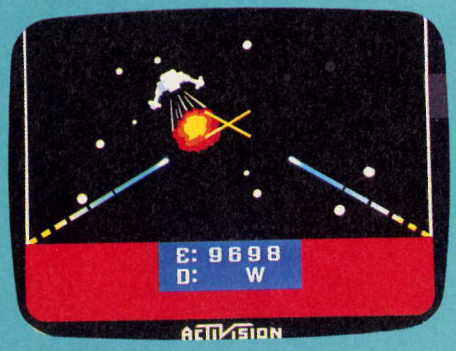
Vorname _____

PLZ _____

Straße _____

Tel. _____

einsenden an Teleshop
Postfach 32 32 15
2000 Hamburg 13



Das Weltraumspiel Starmaster von Activision (oben) steht stellvertretend für ähnliche Cassetten diesen Typs, so Star Raider und Star Voyager. Die Spielebenen können gewechselt werden.

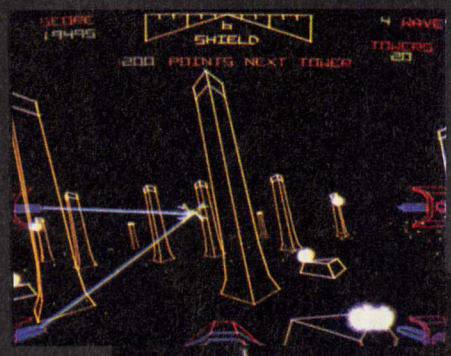
te Mattel für sein Intellivision-System heraus: Bei **Deadly Discs** kann das berühmte Frisbie-Duell nachgespielt werden, und in **Solar Sailor** hat man die Verfolgungsjagd mit dem Sonnensegler elektronisch umgesetzt. Interessanterweise gab es ein Gerangel unter den Videospiel-Herstellern Atari und Intellivision, weil jeder für sich in Anspruch nahm, die elektronischen Spielvorlagen des Films geschaffen zu haben (**Snafu** von Intellivision und **Surround** von Atari seien hier erwähnt). Im Falle „War Games" ist die Situation, wie einleitend erwähnt, genau umgekehrt. Auf der Leinwand entdeckt man unschwer ein ins Groteske übersteigertes **Missile Command** wieder. Thorn EMI bringt in diesen Tagen ein Computerspiel gleichen Namens für verschiedene Systeme heraus.

Bei „Krull" schieden sich die Geister: In den USA erschien eine VideoSpielcassette gleichen Namens, die in Deutschland aber nicht veröffentlicht wurde. Mehr darüber auf Seite 59. „Der dunkle Kristall" (Dark Crystal) erfreut als Computerspiel derzeit nur Apple II-Besitzer. Adaptionen für andere Systeme sollen demnächst erscheinen.

Nonplusultra der Weltraumspiele ist indes immer noch **Zaxxon**, mit der Einschränkung, daß es so perfekt, wie man es aus den Spielhallen kennt, nur auf dem Colecovision-System oder auf einigen Computern (und da noch originalgetreuer!) gespielt werden kann. Das gilt auch und besonders für die grafische Umsetzung des Programms. Datasoft (Deutschland-Vertrieb: Teldec) adaptierte das Spiel.

In welchem Umfang und Ausmaß der Fantasy- bzw. Science-Fiction-Film die Freizeitwelt beeinflußt, mag die Auswahl von Modellen zeigen, die es in diesem Genre gibt. Erwähnt seien hier nur die MACROSS-Roboter (vorgestellt in TM 5/83) und die Original Star Wars-Modelle von Parker bzw. Airfix. Der Phantasie, dem Spaß am Exotischen, Außerirdischen sind kaum mehr Grenzen gesetzt. Weltraumabenteuer finden also auf vielerlei Art in der guten Stube statt. Beweis dafür, wie faszinierend die Welt der Tron, Krull und Darth Vader, die Welt der Computer und Roboter ist.

Der Videoautomat



Der Faszination des neuen Videoautomaten „Star Wars" werden sich allenfalls Mitmenschen entziehen können, die phantasielos sind und sich noch nie gewünscht haben, selber einmal Luke Skywalker zu sein. Die Automaten-Division von Atari hat ein Spiel der Superlative entwickelt, das man einfach erlebt haben muß. Die entscheidende Finalsequenz aus „Star Wars 3", der Angriff auf den neuen Todesstern mit dem Ziel, ihn zu zerstören, wird hier nachgespielt.

Ob Action, Visualisierung oder Soundeffekte - bei diesem Spiel stimmt alles. In der **TeleMatch**-Redaktion kam es nicht von ungefähr zu mittleren bis schweren Begeisterungsstürmen. Gut drei Wochen hatten wir Gelegenheit dieses „Spiel der Spiele" zu testen.

Zum Auftakt ertönt das „Star Wars"-Grundthema. Nach Wahl des Schwierigkeitsgrades (drei von möglichen vier waren beim Testgerät eingestellt) geht es los: Luke Skywalkers Stimme verkündet „Gold Leader, this is Red 5. Im going in." Aus der Schwärze des Alls rasen heulend die imperialen Raumschiffe heran, die ihr Dauerfeuer eröffnen. Ohne Konzentration ist nichts zu wollen! Darth Vader mit seinem Spezialraumer mischt in dieser Partie ebenfalls mit.

Hat man die Attacke überstanden, fliegt man direkt auf den Todesstern. Die Soldaten des Imperiums feuern aus allen Rohren. Zunächst müssen die Laserbasen bzw. Lasertürme (das hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab) eliminiert werden. Danach öffnet sich der Tunnel, an dessen Ende der Lüftungsschacht liegt. Ein Husarenritt von geradezu unglaublicher Realität: Laserschutzschirme tauchen aus dem Nichts auf, und unvermittelt öffnen sich die Luken der Gefechtstürme und schießen Dauerfeuer. Die Schutzschirme beginnen zu knistern und man hört Lukes Befehl „R2, try to increase the power!" Man kommt tatsächlich ins Schleudern ob der geballten Attacke. Doch wie im Film ist der Spieler nicht allein, denn die Stimme Obi Wan Kenobis mahnt ruhig: „Use the Force, Luke." Die letzte, entscheidende Hürde ist genommen, wenn es gelingt, den Lüftungsschacht zu treffen. Danach wird man zurück ins All geschleudert und sieht, wie der Todesstern explodiert.

Zum Eingewöhnen sollte man mit der Spielstufe „Easy" (leicht) beginnen. Der wohl im Werk aufgestellte Punkterekord liegt bei 1,25 Millionen Punkten. Bestleistung in der Redaktion: 1,17 Millionen Punkte!

TELE MATCH

Das elektronische Spielvergnügen

Bringt alles über Video-Spiele, Computer-Spielprogramme, Elektronikspiele, Video-Automaten-Spiele und Mini-Computer. TeleMatch arbeitet redaktionell eng mit 'Electronic Games' zusammen, dem führenden Elektronikspiele-Magazin der Welt. TeleMatch zeigt, was der Computer kann: Spielen, unterhalten, arbeiten, lehren. Der Computer als Flugsimulator, Zeichner und Komponist — als Freund, der alles kann und der die Zukunft mitgestalten wird. Auch Ihre und die Ihrer Kinder!
Was müssen Sie wissen? Was sollten Sie kaufen? TeleMatch testet, kommentiert, berät kritisch und objektiv. TeleMatch ist unentbehrlich für alle, die Spaß am Spiel, Spaß an der Technik, Freude am Computer haben.

Jetzt den Abo-Vorteil nutzen!

Wählen Sie eines der beiden Angebote aus! Und denken Sie daran: TeleMatch ist unentbehrlich — für alle, die gern telespielen.

TeleMatch Abo-Paket I: 12 Hefte und die praktische Sammelmappe zusammen für DM 50,-- (incl. MwSt. und Postzustellung)

TeleMatch Abo-Paket II: 12 Hefte und „Das große Handbuch der Videospiele" zusammen für DM 55,-- (incl. MwSt. und Postzustellung)

TeleMatch – für alle, die gern telespielen!

Ja, ich mache von Ihrem Abo-Paket Gebrauch und bestelle hiermit 12 Ausgaben der Zeitschrift TeleMatch. (Abo-Sonderpreis DM 45,-)
☐ zusammen mit Ihrer Sammelmappe zu DM 50,-
☐ zusammen mit dem „Großen Handbuch der Videospiele" zu DM 55,- frei Haus.
(Bitte ankreuzen)
Mit Lieferung des ersten Heftes erhalte ich eine Rechnung. Zur Zeit erscheint TeleMatch zweimonatlich, ab Anfang 1984 voraussichtlich monatlich. Kündige ich dieses Abonnement nicht spätestens mit Erscheinen des 10. Heftes der Bezugsperiode, so verlängert es sich stillschweigend um jeweils weitere 12 Ausgaben zum dann geltenden Abo-Preis, wie im Impressum angegeben.

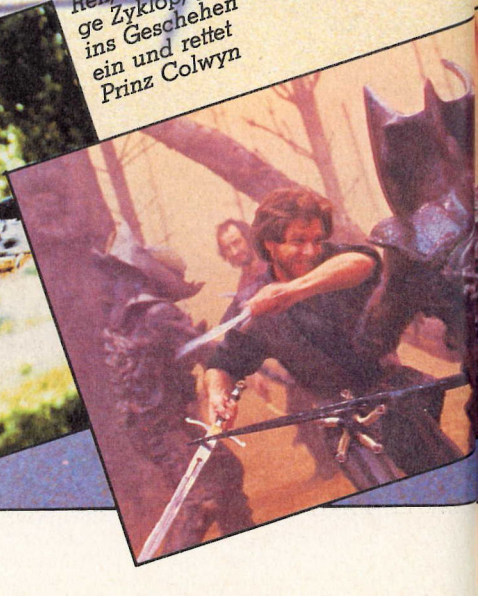
Name: _____
Straße: _____
Stadt: ( ) _____
Ort/Datum: _____

Unterschrift: _____
(Bitte in Blockschrift)
Bei Minderjährigen: Unterschrift der/des gesetzlichen Vertreters.
Coupon ausschneiden und einsenden an:
TeleMatch Abo-Service, Postfach 10 48 49, 2000 Hamburg 1

KRULL Ein fantastisches Märchen

Prinzessin Lyssa ist entsetzt: Das Unbeschreibliche Ungeheuer will sie zur Frau

Rell, der einäugige Zyklop, greift ins Geschehen ein und rettet Prinz Colwyn



Prinz Colwyn kämpft heldenhaft gegen die übermächtigen Slayers

Mit "KRULL" kommt in diesen Tagen ein Fantasyfilm in die Kinos, der vor allem auch Videospieler begeistern wird. Erwachen doch darin erschreckend-faszinierende Gestalten zum Leinwandleben die sonst nur in Bedienungsanleitungen beschrieben werden, auf dem Bildschirm aber nie zu sehen sind. So etwa die stets aus dem All angreifenden Dämonen, die Phoenixe und dergleichen mehr. Interessant ist der Film aber noch unter einem ganz anderen Aspekt: Der amerikanische Automatenhersteller Gottlieb hat eine Videospielversion von KRULL veröffentlicht, in der alle wichtigen Sequenzen enthalten sind. Grafik, Animation und Spieltempo beeindrucken objektiv gesehen dabei. Jedoch: Dieser Automat wird bei uns nicht aufgestellt werden. Überzeugende Begründung des Importeurs NOVA-Apparatebau in Hamburg: „Nach unserer Auffassung handelt es sich hier wirklich um einen 'Killerautomaten' im wahrsten Sinne des Begriffes. Dieses 'Spiel' können wir niemandem zumuten." ATARI hatte sich die Rechte der VCS-Version gesichert, sieht aber aus dem selben Grund von einer Veröffentlichung ab.

Zum Filminhalt: KRULL ist ein Planet weit jenseits der Grenzen unseres Universums. Aus dem Nichts taucht die „Schwarze Festung" auf, ein riesiges, asteroidenähnliches Gebilde, Zentrum der Macht des „Unbeschreiblichen Ungeheuers." Dieses Wesen verfügt über magische Kräfte und tyrannisiert mit seiner grausamen Armee von „Slayers," insektenähnlichen, zweibeinigen Kreaturen, die Menschen auf KRULL.

Während im „Weißen Schloß" die Hochzeit von Prinzessin Lyssa und Prinz Colwyn gefeiert wird, dringen die Slayers in den Palast ein, entführen die Prinzessin und töten den König. Prinz Golwyn schart um sich Gefährten, um die „Schwarze Festung" zu finden, das Ungeheuer zu vernichten und die Prinzessin zu befreien.

Auf dem Planeten sind Zauberkräfte wirksam und folglich gibt es auch Menschen, die Geheimnisse kennen und zaubern können. So den weisen Ynyr, der Prinz Golwyn den Weg zum „Fünfklingen-Schwert" weist, das in einem glühenden Lavastrom verborgen ist. Oder den „Smaragd-Propheten", den Golwyn in einem Juwel findet. Zu Golwyn gesellen sich „Ergo der Zauberhafte", ein Typ, der meist daneben zaubert, der Bandit Torquil und seine Anhänger - Raufbolde, entflohene Sträflinge und Diebe - und schließlich Rell der Zyklop. Rell hat ein Auge gegeben, um so die Gabe der Vorsehung zu erlangen.

KRULL, produziert in den Pinewood-Studios, beeindruckt durch wirklich fantastische Special-Effects. Dies gilt sowohl für die Bauten als auch für die Kamera und Masken. Regie bei KRULL führt Peter Yates (u.a. „Bullitt" und „Die Tiefe"). Sicher: Ähnlichkeiten mit „Star Wars" und anderen Filmen des Genres sind sicher kein Zufall. Doch unterm Strich bleibt ein aktionsgeladenes, farbenprächtiges Weltraummärchen.

ariola ariosoft

...die Software-Spezialisten für Ihren Heimcomputer

Steckmodul für VIC 20

Gridrunner	Best.-Nr. 731001	109,–
Protector	Best.-Nr. 731002	109,–
Predator	Best.-Nr. 731003	109,–
Shamus	Best.-Nr. 731004	109,–
A.E.	Best.-Nr. 731006	109,–
Choplifter	Best.-Nr. 731007	109,–
Save New York	Best.-Nr. 731013	109,–
Seafox	Best.-Nr. 731014	109,–
Serpentine	Best.-Nr. 731015	109,–
Sky Blazer	Best.-Nr. 731016	109,–
Terraguard	Best.-Nr. 731017	109,–

Steckmodul für C 64

Gridrunner	Best.-Nr. 732001	125,–
Turtle Graphics II	Best.-Nr. 732005	159,–
Choplifter	Best.-Nr. 732007	125,–
Save New York	Best.-Nr. 732013	125,–
Seafox	Best.-Nr. 732014	125,–
Serpentine	Best.-Nr. 732015	125,–

Steckmodul für Atari 400/800

Shamus	Best.-Nr. 733004	125,–
Choplifter	Best.-Nr. 733007	139,–
Ft. Apocalypse	Best.-Nr. 733012	125,–

Steckmodul für TI 99/4A

Henhouse	Best.-Nr. 734024	125,–
Rabbit Trail	Best.-Nr. 734025	125,–
Ambulance	Best.-Nr. 734026	125,–
Driving Demon	Best.-Nr. 734028	125,–

Compact-Cassette für C 64

Protector	Best.-Nr. 752002	99,–
Shamus	Best.-Nr. 752004	99,–
Telengard	Best.-Nr. 755019	79,–
Moon Patrol	Best.-Nr. 755023	79,–

Compact-Cassette für Atari 400/800

Blue Max	Best.-Nr. 753010	99,–
Voyager	Best.-Nr. 755018	79,–
Telengard	Best.-Nr. 755019	79,–
Guns of Ft. Defiance	Best.-Nr. 755020	79,–
Roadracer + Bowler	Best.-Nr. 755021	79,–
Andromeda Conquest	Best.-Nr. 755022	79,–
Moon Patrol	Best.-Nr. 755023	79,–

Alle Preise verstehen sich als unverbindliche Preisempfehlung incl. MWSt.

HES Broderbund Software synapse
Funware microcomputer games CREATIVE SOFTWARE

Exklusiv in Deutschland

Zu beziehen über den Fachhandel und Fachabteilungen der Kaufhäuser

TECHNOLOGY

Beware: Hackers at Play

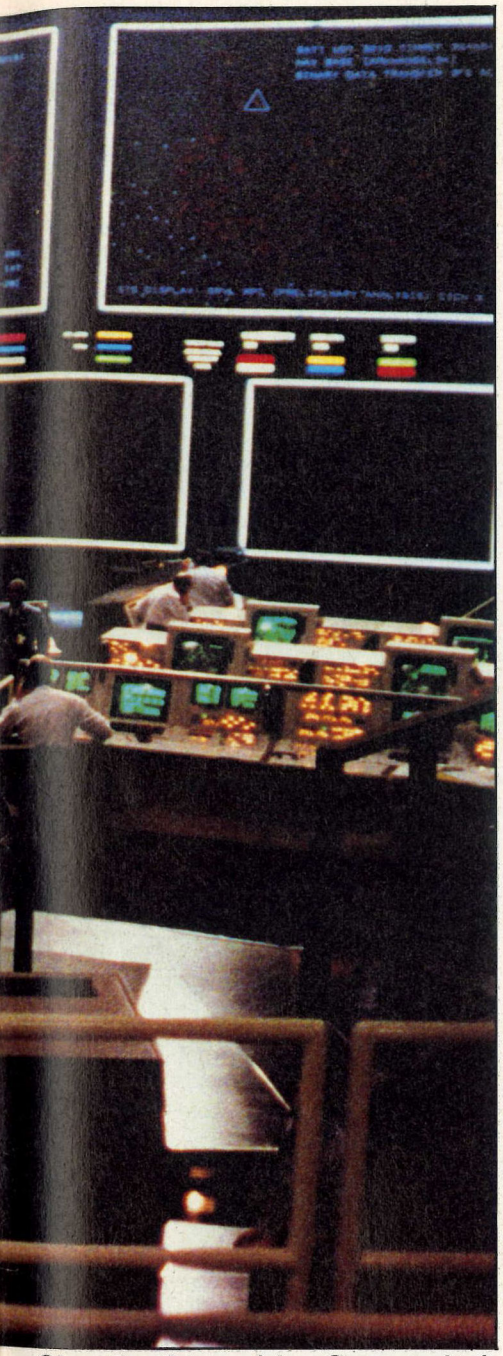
Computer capers raise disturbing new questions about security and privacy

Links: Hacker machen Schlagzeilen in „Newsweek"

WARGAMES: AUS SPASS WIRD ERNST

Vorsicht: Hacker am Werk" überschrieb das renommierte Nachrichtenmagazin „Newsweek" in der Ausgabe vom 5. September dieses Jahres den Report über Computerfreaks, die sich unberechtigt Zugriff zu Datenbanken verschaffen oder, quasi aus Versehen, die Codeworte der sogenannten „Telecommunication-Networks "knacken.

Der Film WARGAMES, Kinostart am 7. Oktober, und in der letzten **TeleMatch**-Ausgabe kurz vorgestellt, bekommt damit eine beklemmende Aktualität. Es gibt eindeutig keine Grenzen mehr zwischen Film und Realität, denn was Hauptdarsteller Matthew Broderick - er spielt den Computerfreak David - in der Fiktion schafft, wurde allein von der Usergruppe der 414s, so benannt



Oben: Der Krieg auf dem Computer läuft

David „knackt" den Code

Die Datenbank des Pentagon

Das F.B.I. in Aktion

Der „Spion" wird verhört

Gewinnen mit TeleMatch!

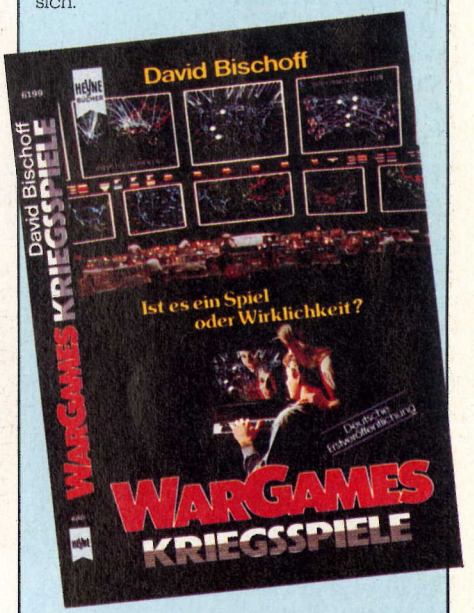
Möchten Sie eines von 500 Original-WAR-GAMES Filmpostern im Format DIN A 1 gewinnen? Oder wollen Sie eines von 50 Taschenbüchern mit der Original-WAR-GAMES-Story besitzen? Dann machen Sie bei unserer Aktion mit, und beantwortenSie die nachstehende Frage:

Wie heißt der Simulationscomputer bei WARGAMES?

Senden Sie das Lösungswort auf einer ausreichend frankierten Postkarte (Briefe werden nicht berücksichtigt) an

TeleMatch
Stichwort: WARGAMES
Karlstraße 26
2000 Hamburg 76

Einsendeschluß ist der 31. Januar 1984 (Datum des Poststempels).- Richtig, eh' wir's vergessen: Unter allen Einsendern verlosen wir einen Überraschungspreis im Wert von 800 Mark. Also, machen Sie mit! Es lohnt sich.



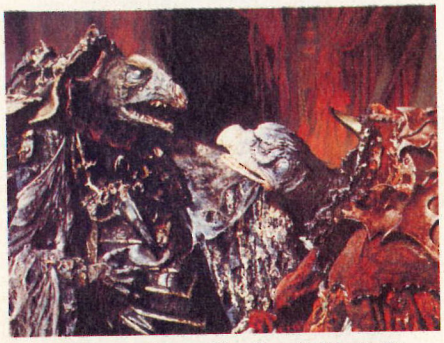
nach der Telefonvorwahlnummer von Milwaukee, in den vergangenen Monaten über sechzig Mal vollzogen: Sie drangen in Computersysteme von Geschäften, Bankenund Verwaltung ein. Die Hacker „hacken" systematisch nächtelang auf ihrem HomeComputer herum, und beweisen damit, wie „sicher" Datenbanken tatsächlich sind. Schutz gleich Null! Das Thema Datenschutz bzw. Nichtschutz in Verbindung mit der Volkszählung sollte auf dieser Basis diskutiert werden. Dem so oft ins Gespräch eingebrachten „Big Brother" kommt im Kontext allenfalls noch eine Nebenrolle zu. Denn die Hacker sind Wegbereiter für bislang nicht dimensionierbare Formen von Wirtschaftskriminalität, Sabotage, Terrorismus, ja, Gefährdung des „Weltfriedens". Auf ' welch' wackligen Füßen dieser steht, ist bekannt. War Games macht deutlich,wie schnell es zum Dritten Weltkrieg kommen kann. Zur Handlung: David findet zufällig das Codewort mit dem das Verteidigungssystem der USA „gesichert" ist. Über die Tragweite seiner Entdeckung ist er sich nicht im klaren. Im Gegenteil, David glaubt, es handle sich um ein Spiel wie **Missile Command** oder **Defender**. Was er nicht weiß: Sein „Spielpartner" ist der Computer WOPR (Akronym = Abkürzung für War Operation Plan Response). WOPR wurde das fiktive Gegenstück zum NORAD-System (North American Air Defense Command) benannt. Aufgaben und Funktion sind identisch mit dem Vorbild. Was heißt: Im Falle eines Angriffs durchrechnet der Computer Art und Umfang der erforderlichen Gegenmaßnahmen, und leitet diese ein.

Aus der Computersimulation wird bei WAR-GAMES (Kriegsspiele) zwangsläufig Ernst. Die Leute an den Terminals glauben aufgrund Davids „Spielerei" tatsächlich, die U.d.S.S.R. habe angegriffen. Die militärischen Mühlen mahlen in diesem Fall rasch. Man holt zum Gegenschlag aus. Verrückt bei dieser Konstellation (wie sicher auch beim Vorbild!): Wenn der Computer erst einmal Krieg spielt, ist er trotz Drücken der Taste „BREAK", nicht mehr zu stoppen.

In bester Hollywood-Manier wird uns natürlich ein Filmende beschert, das unbefriedigend sein mag. Was nichts daran ändert, daß WARGAMES ein Muß für jeden Video- und Computerspieler ist!

DER DUNKLE KR

Zum zweiten Teil des „Krieg der Sterne"-Epos, „Das Imperium schlägt zurück", steuerte Muppeterfinder Jim Henson den vollelektronischen Jedi-Meister Yoda bei. Der Eine-Million-Dollar-Winzling war perfekt animiert, wie alles aus dem Hause HA! (Henson Associates), und mit seinen so überaus gütigen Einstein-Augen quasi Vorläufer von „E.T." Kein Wunder also, daß „Krieg der Sterne"-Produzent Gary Kurtz dem jetzt 43jährigen Henson Unterstützung für sein neuestes Filmprojekt (nach dem „Muppet Movie") zusagte.
Gemeinsam mit Freund und Chefanimateur Frank Oz, bei der „Muppet Show" u.a. Pupppenführer von Miss Piggy und Fozzie Bär, realisierte Jim Henson das mystisch-magische 26-Millionen-Dollar-Filmunternehmen. Natürlich: Von den „Muppets" ist allenfalls indirekt eine Spur übriggeblieben. Insofern, als hier ausschließlich Puppen eine „Rolle" spielen. Doch, was für eine!!
„Der dunkle Kristall" spielt nach Hensons eigenen Worten „in einer anderen Welt, in einer anderen Zeit, im Zeitalter der Wunder".



Der Höhepunkt an Abscheulichkeit: Die grausamen „Skeksis"-Wesen

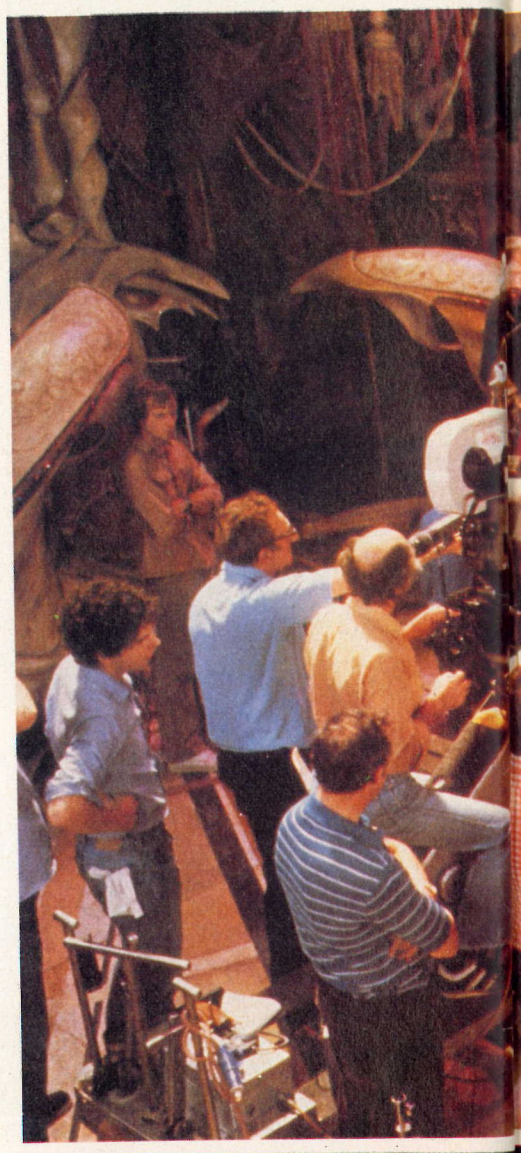
So entführt uns der Puppenmagier in die Welt der Elfen. Zwischen den gütigen „Mystics", die eine gewisse Ähnlichkeit mit Ameisenbären haben, und den bösartigen „Skeksis", ekelerregenden, geierähnlichen Wesen, tobte ein Krieg, in dessen Verlauf nur wenige Angehörige der beiden verfeindeten Völker übrigblieben. Die Skeksis haben schließlich die Oberhand gewonnen und die „Gelflinge", die zum Volk der Elfen gehören, gänzlich ausgerottet.
Fast jedenfalls. Denn zwei Abkömmlinge sind noch da: Jen, ein unternehmungslustiger, wagemutiger junger Mann und das Mädchen Kira. Sie erfahren, was die Wurzel all dieses Übels ist. Der dunkle Kristall hält diese fantastische Welt eigentlich in Ordnung und Gleichgewicht. Doch ihm fehlt

Aughra (rechts), die Zauberin, entpuppt sich zu Jens Verblüffung als hilfsbereit

ein kleines, aber entscheidendes Stück, das im Besitz eines bösartigen Zauberers sein soll. So machen sich Jen und Kiro auf die Suche, in deren Verlauf sie viele Abenteuer durchstehen müssen und seltsamen Gestalten begegnen.
Ähnlichkeiten mit anderen Stoffen sind deutlich zu erkennen. Man muß kein Zauberer sein, um die Parallele „Der dunkle Kristall" zu J.R.R. Tolkiens Romanen ziehen zu können. Und mehr: Die Filmgeschichte, geschrieben von David Odell, beruht letztlich darauf. Jens Abenteuer sind durchaus identisch mit denen des Hobbit Frodo Baggin in „Der Herr der Ringe".
Nichtsdestoweniger: An großen, beeindruckenden Szenen ist „Der dunkle Kristall" wahrhaftig nicht arm. Vergegenwärtigt man sich, daß dies ein reiner Puppenfilm ist, kommt nicht nur wegen der fantastischen

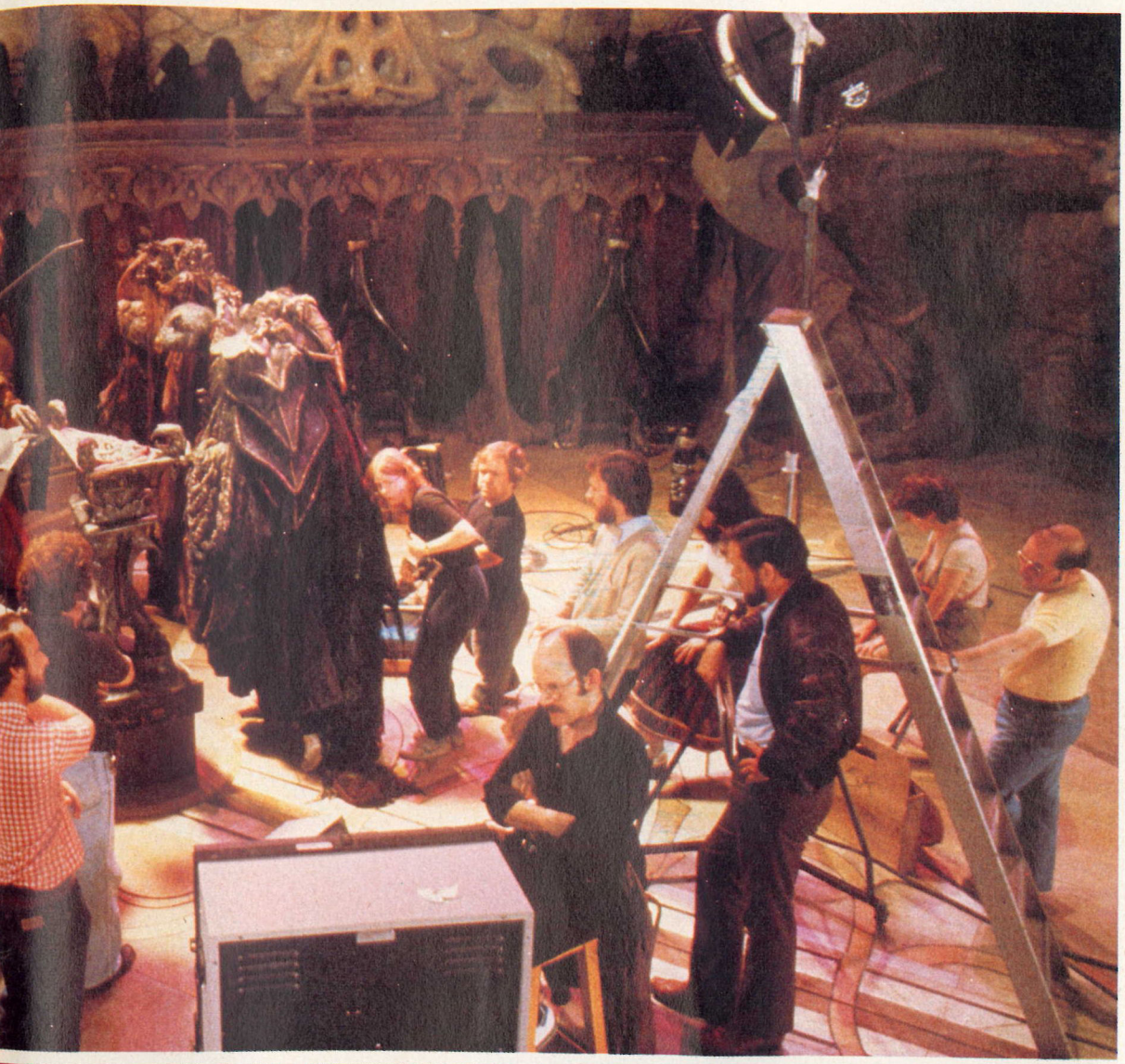
Ein freundlicher „Landstrider" trägt die Gelfin Kira zur Festung der Skeksis

Handlung, sondern auch der überzeugenden Tricktechnik wegen Begeisterung auf. Unsere Fotos, während der Produktion entstanden, sprechen Bände. Dieses Meisterwerk der Erfolgs-Puppenspieler Jim Henson und Frank Oz, die übrigens auch gemeinsam Regie führen, läuft ab 25. März in unseren Kinos.

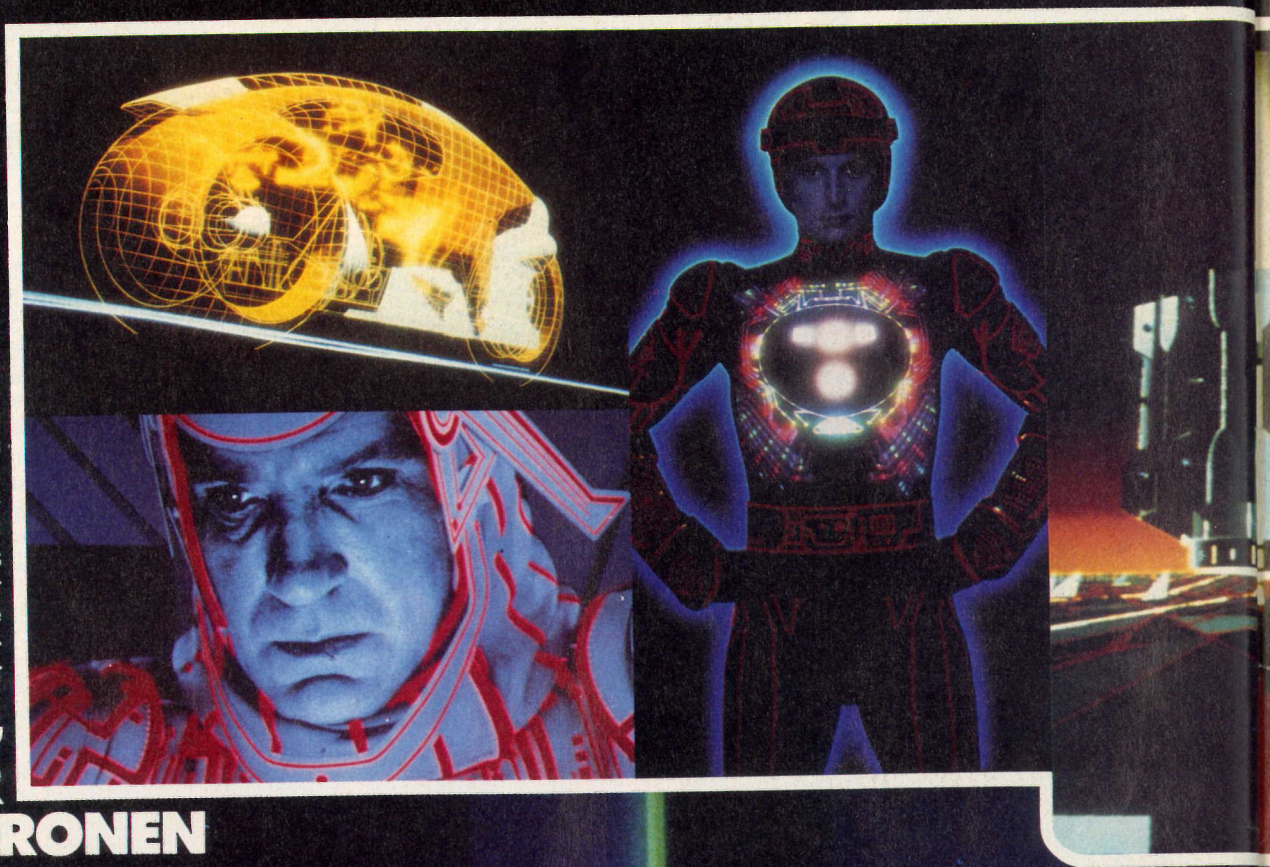


RISTALL

Nicht nur beim VideoComputerspielen auf dem Bildschirm müssen geheimnisvolle, magische Schätze gefunden werden. Seit Monaten bereits sind sogenannte Fantasy-Filme Renner in den Kinos. Wirklich gut gemachte gibt es selten. Hier ist einer.



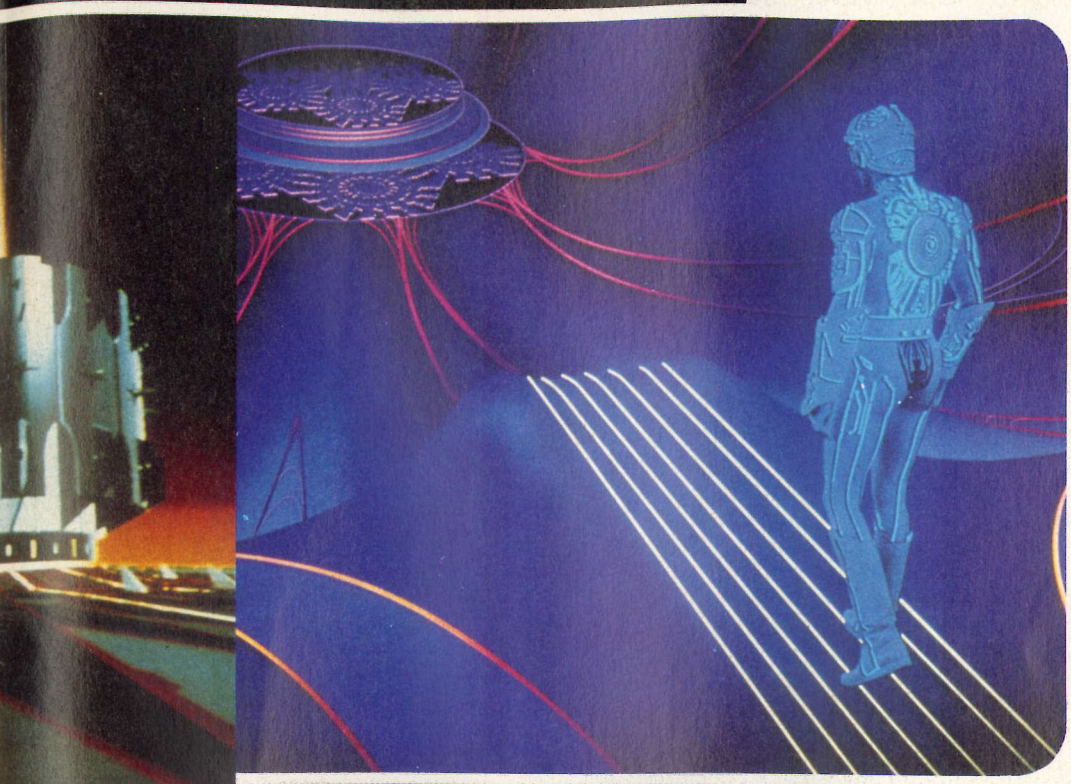
Links: In den EMI Elstree Studios wurde eine phantastische Märchenwelt Wirklichkeit. Noch riesiger als auf diesem Foto wirken die „Skeksis" (Bildmitte) im Film. Unten links: Eine der großartigen Illustrationen des britischen Künstlers Brian Froud. Dessen Buch „The Land Of Froud" regte Jim Henson an, den „Dunklen Kristall" zu machen. Übrigens beginnt mit dieser Szene das Leinwand-Abenteuer. Unten rechts: Das Gelfin-Mädchen Kira in der Gewalt der Skeksis. Gleich wird sich entscheiden, ob das Gute siegt



Flynn und Tron fliehen auf Lichträdern (oben links) vor dem Master Control Program, dessen Scherge Sark (links unten) die beiden zum Kampf auf dem Videonetz zwingen will. In der Computerwelt (rechts) ist Tron (ganz rechts) der mächtigste Elektronengladiator

KRIEG DER ELEKTRONEN

TRON



Flynn, ein furchtloser Programierer kämpft im Elektronengehirn des Computers „Tron" gegen ein übermächtiges Imperium

Im Grunde ist die Geschichte schlicht, rein oberflächlich betrachtet: Bösewicht contra Gutewicht. Beide mit entsprechendem Anhang. Der eine, wie's sich ziemt, voller Arg, der andere ein Mensch mit Moral. Und natürlich siegt das Gute auch hier, jedweder rauhen Realität zum Trotze.

Aber so einfach ist das Geschehen in „TRON" nicht abzutun. Von der hervorragenden Tricktechnik, den faszinierenden Computergrafiken und den überraschenden Sound-Effekten, auf die wir noch zu sprechen kommen, ganz abgesehen. Der Film zeigt, wie Science Fiction-Film auch sein kann.

Flynn (Jeff Bridges), Erfinder von Telespielen und Programmierer in der Computerfirma ENCOM, sieht sich um die Früchte seiner Arbeit gebracht. Durch Dillinger (David Warner), einen korrupten Manager des Unternehmens, der seine Pläne gestohlen hat. Flynn wie Dillinger haben Zugang zum Master Control Programm; Dillinger hat den Vorteil, unmittelbar auf dieses „Steuerprogramm" einwirken zu können. In seinem Sinne, versteht sich. Als Flynn dem geistigen Diebstahl via Computer auf die Spur kommt, schaltet der Computer in doppelter Hinsicht: Flynn wird in das Elektronengehirn gezogen und in eine Art lebendes Elektron verwandelt. Fortan spielt die Story in den Chips und Schaltkreisen des Computers.

Für Trick-Begeisterte ist der Film höchst interessant. Denn die sonst auf dem Bildschirm sichtbaren Pünktchen, die durch perfekte Programme zu bewegten Figuren gefügt sind, nehmen in TRON Gestalt an, sind „vermenschlichte" Programme. Der eigentlich ja spielerische „Kampf" um Punkte wird hier zur Auseinandersetzung um Leben und Tod. Alles dies auf der Grundlage, daß ein Programm im wahrsten Sinne des Wortes zum „Leben" erweckt wird.

Schon beim Start des Films in den USA, im Juli letzten Jahres, stritten sich die Telespielhersteller Atari und Mattel um die geistige Urheberschaft der bei TRON verwendeten Spiele. Überflüssigerweise. Verschiedenste Elemente aus dem reichen Telespielangebot dienten den Disney-Leuten als Anregung. Deutlich erkennbar sind nur gewisse Anlehnungen an die Milliarden-Telespiel-Hits „Pac-Man" und „Asteroids".

Sound-Effekte spielen in Filmen eine wichtige Rolle im dramaturgischen Ablauf. Ihr Zustandekommen ist für den normalen Zuschauer kaum von Belang. Uns aber erscheint das im Falle TRON besonders wichtig und bemerkenswert. Die TRON Sound-Effekte sind zum größten Teil auf Privat-Computern entstanden, die gemeinhin zum perfekten Telespielen dienen: Dem Atari 800 und dem Apple II. Beides handelsübliche Geräte, ohne Extras.

Bliebe noch ein Blick auf die optische Ausstattung: Unschwer ist erkennbar, daß Douglas Trumbell mit seinen Neon-Special-Effects (wie bei „Unheimliche Begegnung der Dritten Art" und gerade beim „Blade Runner" angewandt) Pate stand. Hintergründe wurden teils auf hergebrachte Art hergestellt, also gemalt, teils durch Rückpro eingespielt und durch Computer erzeugt.

Tron — Farbfilm, Spieldauer: ca. 96 Min., Regie: Steven Lisberger, Darsteller: Jeff Bridges, David Warner u.a.

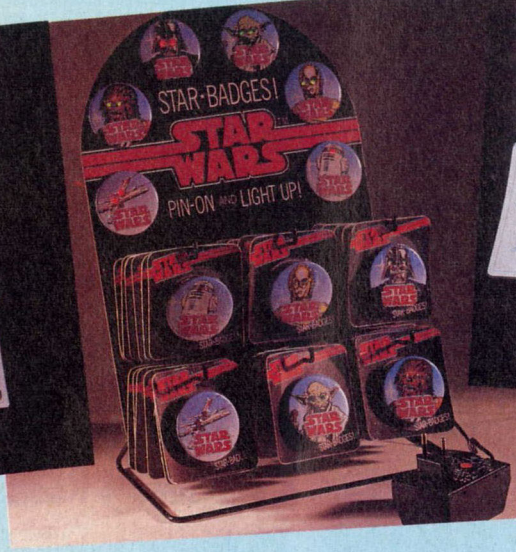
Walt Disney Video

RUND UM STAR WARS III

Posterprints · 310 x 410 mm, 2 Motive

Buttons, 32 mm ∅, 28 v schiedene Moti DARTH-VADER-Sticke oval, ca. 16 cm

Sticker klein, 2 x 11 Motive ca. 30 mm ∅ Sticker, groß, 2 x 6 Motive Größe w.o., 2 x 2 Motive mit 80 mm ∅



Blinkbuttons ca. 57 mm ∅ versch. Motive

Tischsets aus Kunststoff, hitz beständig bis 140° C,

Memo-Boards, 210 x 295 mm, 6 Motive,

Jetzt bestellen!

Jede Menge Überraschungen, die nicht nur Star Wars-Fans Spaß machen...

Bestellcoupon

Ja, ich bestelle Stck.

.....	Buttons, 32 mm ∅, 28 verschiedene Motive	zum Preis von DM	1,50
.....	Sticker, klein, 2 x 11 Motive, ca. 30 mm ∅	zum Preis von DM	3,50
.....	Sticker, groß, 2 x 6 Motive Größe w.o., 2 x 2 Motive mit 80 mm ∅	zum Preis von DM	4,50
.....	DARTH-VADER-Sticker, oval, ca. 16 mm ∅	zum Preis von DM	2,50
.....	Blinkbuttons, ca. 57 mm ∅, 6 verschiedene Motive	zum Preis von DM	17,50
.....	Tischsets aus Kunststoff, hitzebeständig bis 140°C,		
	Größe I.: 410 x 310 mm, 7 Motive	zum Preis von DM	5,00
	Größe II.: 272 x 220 mm, 7 Motive	zum Preis von DM	3,50
.....	Memo-Boards 210 x 295 mm, 6 Motive abwischbar	zum Preis von DM	7,50
.....	Posterprints 310 x 410 mm, 2 Motive	zum Preis von DM	5,00

Name .....

Vorname .....

Str. Nr. .....

PLZ ..... Ort .....

Datum .....

Unterschrift .....

☐ Ich zahle per Verrechnungsscheck (Vorkasse)
☐ Ich zahle per Nachnahme

Bestellcoupon ausschneiden und einsenden an:
TeleMatch Versand Postfach 76 06 80 2000 Hamburg 76

Neu – ab 12. Dezember bei Ihrem Video-Fachhändler: Der große Fantasy-Film!

THE BEST OF RCA Columbia Pictures INTERNATIONAL VIDEO ON VIDEO

Dieses phantastische Film-Abenteuer und 9 weitere brandneue Filme von RCA/ Columbia Pictures Video bekommen Sie ab 12. Dezember bei Ihrem Video-Fachhändler.

Wenn Sie schon jetzt wissen wollen, was läuft, schicken Sie uns den Coupon. Sie bekommen postwendend Informationen über die neue Video-Edition 8 – zusammen mit einem großen Poster!

RCA Columbia Pictures VIDEO

Qualität, die sich sehen läßt.

Ihr Informations-Coupon Ausschneiden und schicken an: RCA/Columbia Pictures Video, Osterstraße 116, 2000 Hamburg 19. Bitte tragen Sie hier Ihren Absender ein:

Ich zahl' doch nicht über 500 Mark für ein Spielzeug*, wenn ich fürs gleiche Geld einen richtigen Computer bekomme mit dem ich auch noch DONKEY KONG spielen kann.

Mit einem ATARI 600 XL habe ich mehr als nur Spaß. Er hilft mir zum Beispiel bei den Mathe-Aufgaben. Oder wenn ich ein Schallplattenarchiv anlegen möchte oder als Redakteur für meine Schülerzeitung Texte verarbeiten will . . . mit dem ATARI 600 XL ist das alles kein Problem.

Ich kann mir damit sogar selbst das Programmieren beibringen und dann mit meinen Freunden eigene Computer-Programme erstellen.

So ist es nun wirklich leicht, in die Welt der Computer einzusteigen. Noch dazu, wo der ATARI 600 XL so einfach zu bedienen ist. Und sich fast uneingeschränkt ausbauen läßt.

Aber das ist noch nicht alles.

Der ATARI 600 XL ist nämlich auch ein Computer, der jede Menge Spaß versteht. Das merkt man am besten, wenn man mit ihm mal ATARI spielt.

ATARI hat dafür ein Riesenangebot an tollen ProgrammModulen. Mit irren Grafiken und einem wahnsinnigen Sound.

Darunter Superhits wie DONKEY KONG[1], PAC-MAN[2] oder CENTIPEDE. Und damit der Spaß nie aufhört, kommen ständig neue Module dazu.

Der ATARI 600 XL für schlaffe 549,– Mark**. Auch in Österreich und in der Schweiz erhältlich.

Das ATARI 600 XL Computer-System mit Schreibmaschinentastatur und eingebauter Basic-Programmsprache hat 16 K und kann auf 64 K ausgebaut werden. Es läßt sich an jeden normalen Fernseher anschließen. Das ATARI LERN-SET besteht aus dem ATARI Cassettenrecorder und der ProgrammCassette AUFGEPASST aus der Serie SPIELEND LERNEN MIT ATARI. Das ATARI SPIEL-SET aus zwei Joysticks und dem ProgrammModul DONKEY KONG[1].

* Atari CX 5200. ** unverb. Preisempfehlung. © 1983 Atari Inc. All rights reserved. Änderungen vorbehalten. [1] © Nintendo 1981, 1983. [2] © Namco 1982.

Bitte senden Sie mehr Informationen über das ATARI 600 XL Computer-System.

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Ich möchte auch kostenlos Mitglied im ATARI-Club werden.

☐ ja ☐ nein

ATARI-Club, Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60

TM 6

Offizieller Lieferant für Videospiele und Privat-Computer der Olympiamannschaften der Bundesrepublik Deutschland 1984.

ATARI®

A Warner Communications Company

Mehr als Spaß.